

3CD KINGPIN

TYLKO 18,50 zł

Numer 13/2001 (68) Trzynasty 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

CD-ACTION

Empire Earth
FIFA 2002
Codename: Outbreak
Stronghold

Wolfenstein
Multiplayer Test

Beta-testy:
Silent Hunter 2
Myth 3
AvP2

Gratka z gry Empire Earth

GORASUL:
DZIEDZICTWO SMOKA

**DOSKONAŁA
GRA RPG
NA 4 PŁYTACH CD**

Czytaj na następnej stronie



Nr 68 • Trzynasty 2001 • 18,50 zł



13

9 771426 291013





JUŻ W SPRZEDAŻY!!!

GORASUL

DZIEDZICTWO SMOKA

Roszondas staje w obronie dobra i będzie walczył ze złem,
które ukrywa się pod postacią groźnego demona.
Gracz musi uratować swoją krainę i jej mieszkańców,
a pomoże mu w tym jego wierny przyjaciel,
potężny smok.



Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com





Jak zdobyć kasę na CD-Actiona?

Poradnik finansowy, 13 trików

Sposób 1 - "na Belkę"

Jedną z prostszych metod. Polega na tym, że wprowadzamy stały podatek od dochodów rodziców, w takiej wysokości, by kwota wystarczała na zakup CD-Actiona. To łatwo wyliczyć: na przykład 1% od miesięcznych dochodów w wysokości 2000 zł daje 20 zł. A co to jest 1% w porównaniu z podatkami ustalonymi przez ministra? Rodzice powinni się zgodzić. Pewnie będą też zadowoleni, że umiecie obliczyć procenty! Dobra forma złagodzenia podatku jest prenumerata - zapłacą tylko raz, a czasopismo będzie przychodzić do domu przez cały rok (sprawdźcie na stronie 138).

Sposób 2 - "na biznesmena"

To zadziała tylko parę razy w roku, bo ludzie szybko się uczą. Należy znaleźć jakiegoś kolegę, który nie czyta i nie zna CD-Actiona. Następnie skombinować pudełko na 1 CD. Wyciąć z CD-Actiona okładki na pełną wersję gry, przełożyć do pudełka płytkę z pełną wersją i tak utrzymać pełnowartościową grę (warto średnio jakieś 49 do 99 zł) zaproponować jako wymianę za nowe czasopismo CD-Action, które kolega obiecał wam kupić w kiosku. Uwaga! Sposób nie jest całkiem uczciwy, a poza tym trudno o kogoś, kto nie zna CD-Actiona.

Sposób 3 - "na hurtownika"

Trzeba zebrać kilka numerów archiwalnych CD-Action i odsprzedać je koleżce lub koleżance po obniżonej cenie. Wystarczy na jeden lub nawet kilka nowych numerów czasopisma.

Sposób 4 - "na detalistę"

Rozbieramy na części czasopismo (ndzielnie pudełko, płyty i gazeta). Każdą część wyceniamy i sprzedajemy tylko te elementy, których nie potrzebujemy. Nie warto tak handlować na placach i targach!

Sposób 5 - "na mrówkę"

Zbieranie surowców wtórnych opłacało się zawsze. Papier, butelki czy puszki aluminiowe przyjmują wszystkie punkty skupu. Za jeden dzień pracy, polegającej na przykład na zbieraniu kartonów ze sklepow lub puszek w parku, można zarobić na nowy numer CD-Actiona. Praca w terenie dobrze wpływa na organizm gracza komputerowego!

Sposób 6 - "na sekretarza"

Można przyjąć, że każdy szanujący się gracz umie pisać za pomocą komputera, a wielu posiada też drukarkę. Dobrym sposobem na zarobienie pieniędzy jest przepisywanie prac. Popytajcie w rodzinie i u znajomych, czy ktoś nie ma do przepisania jakiegoś bardzo długiego tekstu. Przy odrobinie szczęścia można zarobić nawet na roczną prenumeratę!

Sposób 7 - "na fachowca"

Jeśli gracie od kilku lat, pewnie umiecie dołożyć do blaszaka pamięć RAM, zmniejszyć procesor, przeinstalować system, usunąć wirusa itd., itp. Wiele, ile za takie usługi liczą sobie firmy specjalistyczne?

Rozejrzyjcie się dokoła. Może ktoś pilnie potrzebuje pomocy przy komputerze. Od przyjaciela nie wypada brać pieniędzy, ale wujek lub ciocia chętnie załatwią wam CD-Action w rewanżu za pomoc.

Sposób 8 - "na bankiera"

Ustawiamy w domu skarbkę (w dobrze widocznym miejscu) z napisem: "Głuscia miły, wspomóż gracza. Zbieram na czasopismo komputerowe CD-Action". Podczas świąt odwiedzi was rodzina. Wszyscy tak się ucieszą ze spotkania, że na zbieranie nawet na kilka numerów CDA. Skarbkę musi być starannie i własnoręcznie wykonana. Najlepiej umieścić na skarbkę logo czasopisma, należy jednak unikać wycinania krwawych postaci z gazety. Dorośli nie lubią wspierać finansowo przemocy i rozlewu krwi! I słusznie.

Sposób 9 - "na okazję"

Każdy człowiek ma raz w roku uroczyny i urodziny. Dzieci obchodzą Dzień Dziecka. Jest też zakończenie roku szkolnego.

Mikołaj, Boże Narodzenie, Wielkanoc, Walentynki i cała masa różnych dobrych okazji. Zaznaczcie z góry, że nie lubicie kwiatów ani pluszowych misiów, ale chętnie czytacie CD-Action. Jak dobrze pogłównicie, okazji (i pieniędzy) nabiera się na 13 numerów CDA!

Sposób 10 - "na udziałowca"

Jeśli mimo starań co miesiąc brakuje Ci pieniędzy na CD-Action, poszukaj kogoś w podobnej sytuacji. Złóżcie się na jeden numer i korzystajcie z niego wspólnie: na przykład co drugi dzień czy co drugi tydzień. Na dłuższą metę nie da się tak grać (bo może dojść do nieporozumień i złości), ale w dołku finansowym warto spróbować.

Sposób 11 - "na totalizator"

Około 20 osób (na przykład cała klasa) decyduje się na zakład. Każdy wnosi na przykład złotówkę. Zapisujecie w specjalnym zeszycie tytuł gry, jaka - zdaniem zakładających się - ma ukazać się w pełnej wersji w następnym numerze CD-Actiona.

Mikołaj, Boże Narodzenie, Wielkanoc, Walentynki i cała masa różnych dobrych okazji. Zaznaczcie z góry, że nie lubicie kwiatów ani pluszowych misiów, ale chętnie czytacie CD-Action. Jak dobrze pogłównicie, okazji (i pieniędzy) nabiera się na 13 numerów CDA!

Sposób 12 - "na prenumeratę"

Dokładne zrozumienie zasad prenumeraty pozwala zaoszczędzić bardzo dużo pieniędzy. Poczytajcie o tym na stronie 138 i wyciągnijcie właściwe wnioski!

Sposób 13 - "na bystre oko"

Jeśli uważnie przeczytaliście ten poradnik, możecie wziąć udział w konkursie. Napiszcie do nas list z dopiskiem na kopercie "13 TRIKÓW" z waszym pomysłem na zdobycie kasy na CD-Action. Najlepszy pomysł nagrodzimy darmową prenumeratą na cały przyszły rok! Trzeba podać też dokładny adres i numer telefonu!

Teraz, kiedy nie musicie już martwić się o pieniądze na zakup kolejnego numeru CD-Actiona, zapraszamy do lektury numeru TRZYNASTEGO (w roku 2001)! Jeśli po raz pierwszy trzymasz CDA w ręku - wiedz, że jest to numer świąteczno-specjalny, nieco różny od typowego CDA (ale nie za wiele). Jeśli jesteś stałym czytelnikiem i taki CDA ci się nie podoba - pamiętaj, że za miesiąc będzie po staremu. (Zaznacz w ankiecie, co ci się nie spodobało.) A jeśli ci się podoba - również wypełnij ankietę i pamiętaj, że dla nas ten nowy rok 2002 TEŻ liczy trzynaście miesięcy...

Wesołych Świąt!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

...a do zobaczenia po 25.12.2001 - gdy pojawi się CDA 1/2002.

CD-ACTION

e-mail: edaction@futurenetwork.com.pl
www.edaction.com.pl
www.futurenetwork.com.pl

Numer 68
Trzynasty 2001

REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dąbrowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452145

Dyrektor: Kaczmierz Zbigniew Bański

Zast. Redaktora: Kaczmierz Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Lukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Andrzej Słucki, Jacek Szałowski

Red. Wyp. i korektury: Lukasz Bonczak, Paweł Omelko, Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski, Sławek Błyszak, Krzysztof Mielnik, Paweł Musiałowski, Mariusz Pirowski, Jan Jankowski, Maciek Ene, Robert Hubacz, Wojtek Tarczyński, Jakub Kominiarczyk, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny: Jacek Sawicki

047 Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyński, Beata Haratyn, Janusz Oziom, Jakub Siewkowski

Opracowanie graficzne: I. Lorek
Katarzyna Kondrat, Damian Rednarek

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Teczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083
e-mail: pefornate@futurenetwork.com.pl

Prez. Witold Zagrodny

Dyrektor Wydawnictwa: Zbigniew Bański

Biuro Redakcji: Kłopoty

tel. (071) 34 120 83

tel. (071) 34 218 11

tel. (071) 34 203 16

www: 101, 102, 116

Redaktor: Jacek Radon

tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104

tel. komórkowy (0) 502 206383

e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Redaktor: Kazimierz Serwin

tel. (071) 3452151, 3452158, 3452145 wew. 102

tel. komórkowy (0) 601 09 75 76

e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro Redakcyjne, Pismo: Joanna Korwin-Kijak

tel. (071) 342 18 41 w.119

e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Biuro Poligrafii S.A. Kielce

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZESKA

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i niemiernie specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman: Roger Perry

Chief Executive: Greg Ingham

Chief Operating Officer: Colin Morrison

Group Finance Director: John Bowman

Tel. +44 1225 422241

www.futurenetwork.pl

Bath, London, Milan, New York

Paris, San Francisco, Wrocław

W ten wydanie CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiarowane, reproduktowane, tłumaczone ani przekazywane do formy elektronicznej czy też udostępniane przez maszynę bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

future network poland

Media with passion

WYDAWCA

WYDAWCA

WYDAWCA

odśłuchujesz ile chcesz



Teraz odśłuchuj wiadomości nagrane na Twoją pocztę głosową na okrągło - i nie martw się, że minuty lecą. W POPie poczta głosowa jest całkowicie bezpłatna. We wszystkich starych i nowych POPach aktywacja poczty oraz odśłuchiwanie wiadomości nie kosztuje ani grosza! I nie traktuj tego jako prezent na Gwiazdkę. Darmowa poczta głosowa należy Ci się na codzień, nie tylko od święta.



*ceny netto

www.idea.pl

infolinia: 0 801 234567

koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP S.A.

łączy z ludźmi

(z pocztą głosową za darmo)

Najszybszy magazyn!!!

**Najszybsze
recenzje**

- Aliens vs Predator 2
- Empire Earth
- Civilization 3
- Europa Universalis 2
- Rally Championship Extreme

**Najszybszy
Cover-CD**

Ford Racing dynamiczne wyścigi
z oszałamiającą grafiką



www.actionplus.com.pl

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 8

W produkcji

Praetorians 24
Primitive War 28
Serious Sam 2 32
Tomb Raider Next Generation 20
Wizardry 8 30

Za pięć dwunasta

Aliens vs Predator 2 44
Europa Universalis II 34
Myth 3 40
Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn 42
Silent Hunter 2 36

Recenzje

Arcanum PL 92
Championship Manager 01/02 50
Codename: Outbreak 62
Empire Earth 86
F-18 Precision Strike 60
FIFA 2002 66
Moon Tycoon 88
Orientalne Noce 64
Original War PL 94
Patrician 2 90
Posejdon - bóg Atlantyd 69
Rage 80
Rainbow Six: Covert Ops Essentials 78
Real War 58
Remote Assault 76
Siege of Avalon 52
Spider-Man 70
Stronghold 74
Watchmaker 56
World War 3: Black Gold 82

Sufler

Kingpin - solucja 98

Trzynastcie...

Najlepszych gier sportowych 120
Najbardziej oczekiwanych gier 2002 116
Najlepszych produktów roku 2001 122
Rozczarowań roku 2001 118
Trzynastu wspaniałych 114

Sprzęt

Canon CanoScan D646U 136
Gainward Geforce2-Ti/450 TV 128
Leadtek WinFast Titanium TH 130
i WinFast Titanium 200 TDH 130

Logitech MOMO Force 132
Logitech MouseMan Dual Optical 135
Mint Sound Card 3D (SD-87385-6C) 129
Panasonic SV-SD75 134
Plextor PX-S88TU 133
Titan DSTB 137

Inne

Action Redaction 142
Ankieta CDA 125
Gamewalker 46
Gwiazdkowe przemyslenia 106
Heores kącik - vol. 2 105
Indeks dem 2001 110
Indeks gier 2001 108
Kingpin - instrukcja 13
Kingpin - okładka 16
Laureaci konkursów 15
Na Luzie 112
Prenumerata 138
Sobowtóry - laureaci 104
Tips 146
Wolfenstein MP Test 96

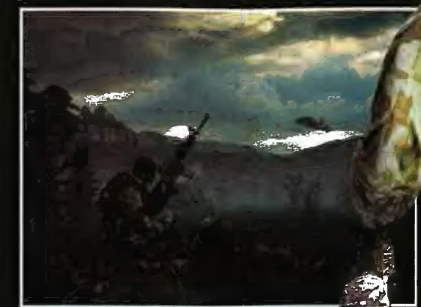
INDEKS GIER

Aliens vs Predator2 44
Arcanum PL 92
Championship Manager 01/02 50
Codename: Outbreak 62
Empire Earth 86
Europa Universalis II 34
F-18 Precision Strike 60
FIFA 2002 66
Kingpin - solucja 98
Moon Tycoon 88
Myth 3 40
Orientalne Noce 64
Original War PL 94
Patrician 2 90
Posejdon - bóg Atlantyd 69
Praetorians 24
Primitive War 28
Rage 80
Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn 42
Rainbow Six: Covert Ops Essentials 78
Real War 58
Remote Assault 76
Return to Castle Wolfenstein [test dema] 126
Serious Sam 2 32
Siege of Avalon 52
Silent Hunter 2 36
Spider-Man 70
Stronghold 74
Tomb Raider Next Generation 20
Watchmaker 56
Wizardry 8 30
World War 3: Black Gold 82
Wolfenstein MP Test 96

Hity numeru XIII

62

Codename: Outbreak



Coś dla tych, którzy lubią myśleć także podczas grania w FPP. Wyobraźcie sobie grę łączącą idee Aliens (obce formy życia atakują!) i Op. Flashpoint (symulacja żołnierza na polu walki) osadzoną w bliskiej przyszłości...

66

Empire Earth



Zaiste, epicki rozmach ma ten RTS - 500000 lat historii... wojen. Od walk na maczugach po działka laserowe. A grę robił koleś odpowiedzialny za Age of Empires - resztę dopiewajcie sami.

86

FIFA 2002

Fani FIFY narzekali, że seria w ciągu ostatnich lat wyraźnie się autopowielala. Tym razem czeka ich jednak miła niespodzianka.



Stronghold

Próbowałeś kiedyś zdobyć średniowieczną twierdzę? A może nasza cię chwytka, by takową postawić - od samych fundamentów począwszy? Oba te marzenia zrealizujesz właśnie w tym RTS-ie.

74



Reklama

**NAJWIĘKSZA
HURTOWNIA
PROGRAMÓW
I GIER
PLAY
najwyższe RABATY!**

Zapraszamy: osoby, które, ciekawość interesów... w: gry, programy edukacyjne i użytkowe itp. Sprzedajemy produkty wszystkich wydawców opr. Tel. 0 prof. 22 832 54 31 lub w internecie www.play.com.pl/wspolnie.htm

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

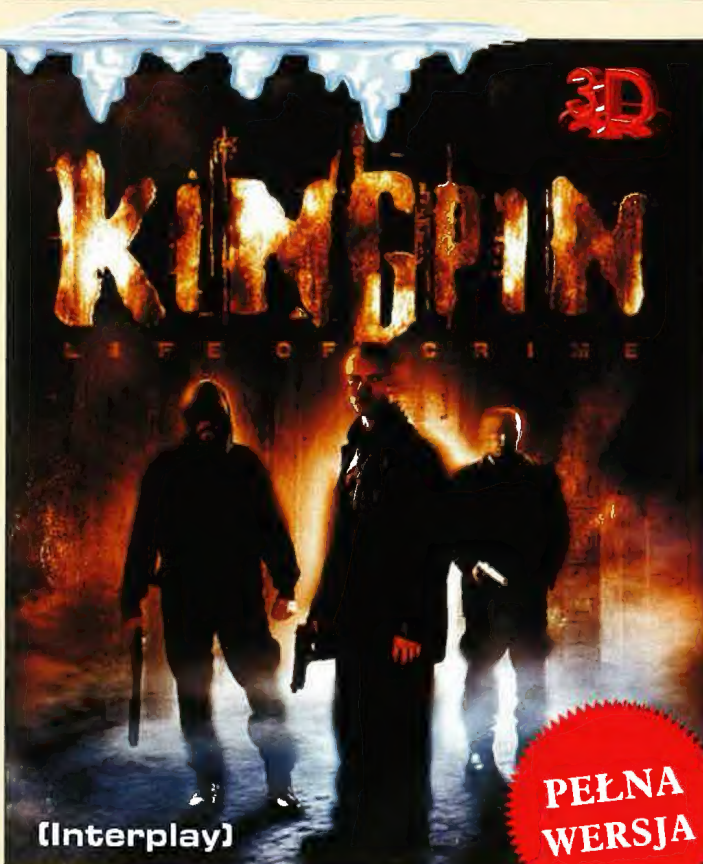
CD Projekt - strony 2,3,13,19,21,23,25, 27,29,31,33,35, Centertel - strona 5, Aldo - strona 15, Play-it - strony 37,39,41,49,51,53,63,65, Wirtualny Świat - strony 16,17, Manta - strony 55,57,71,73,83,93, Windows XP - strona 61, Avalon - strony 75,77,79,81, Timsoft - strona 89, Tomsoft - strona 91, Techland - strona 95, Lemon Interactive - 103,111, Edustrada - strona 127, Partex - strona 129, MSI - strona 131, Multimedia Vision - strony 133,135,137, EXE - strona 141, Era - strona 148, Action Plus - strona 6, Ka-

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora do działania.

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.).

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.



Gatunek: FPP
Multiplayer: tak
Premiera: 06.1999
Recenzja w CDA: 9/1999
Ocena CDA: 8
Wymagania minimalne: P2 266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX, 580 MB na HDD
Wymagania sugerowane: P300, 128 MB RAM, akcelerator

Uwagi:

- Na Cover CD, w Bonusie, znajdziecie m.in. patch w wersji 1.21.
- Gra zawiera sceny przemocy, a jej bohaterowie wyrażają się bardzo dosadnym językiem. Nie polecamy jej najmłodszym. Możliwe jest jednak zainstalowanie jej w wersji ocenzurowanej. Sugerujemy, by niepełnoletni gracze instalowali grę w takiej właśnie wersji.

I znów możemy wcielić się w Złego Gościa. (Tym razem w konwencji FPP.)



Uwaga 1! Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak największe wolnego miejsca (w tym numerze 200 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

Uwaga 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Uwaga 3! W menu Cover CD gra muzyka stworzona przez SHIEDERA.

Facet jest zły i napakowany sterydami po czubek łba. Kipi też w nim złość. Chce pokazać innym mętom, kto tu naprawdę rządzi.

Ma jedną zasadę - żadnych zasad. Żadnej litości. Żadnych przyjaźni. Żadnych sentymentów. I jeden argument - jestem silniejszy, więc ustąp mi z drogi, ty...!

Ufff. To zdecydowanie nie jest gra poprawna politycznie czy edukacyjna. Tak, to właśnie takie gry pokazują w TV, gdy mowa jest o komputerowych graczach. Ale taki też jest nasz świat - brudny, prze-

sem myśleć, że wymachiwanie bronią może wam przynieść więcej szkody niż pożytku - a poza tym na świecie są więksi twardziele od was. Więc nie przeginaj z robeniem jatek, nie epatuj płynącą krwią. Inaczej możecie zachłysnąć się tą, która płynie w tobie. Wtykanie non stop wulgaryzmów w wypowiedzi też może się dla was skończyć niewesoło. Ktoś powie, że to marna pociecha. Zgodzę się. Z drugiej strony, lepsze to niż "rezanie" wszystkiego jak leci, bez ŻADNEJ refleksji.

Gra może szokować co wrażliwszych scenami walk, a znającym angielski uszy zwiędną od dialogów, jakimi przerzucają się postaci. (Z drugiej strony, nie takie rozmowy można usłyszeć na ulicy czy na szkolnym boisku - i to w rodzimym języku.) Dlatego tym sugeruję ocenzurowanie gry pod tym kątem (jest taka opcja). Polecam za to muzykę - może jeszcze nie wiecie - udziela się tam Cypress Hill. Fanom hip-hopu nie muszę wyjaśniać, co to za zespół, a reszcie powiem tyle, że nieźle dają czadu.

Od strony wizualnej gra nawet po upływie tych kilkunastu miesięcy nadal jest w czołówce shooterów FPP. Jeśli idzie o klimat - to mało która gierka potrafi równie dobrze oddać otaczającą bohaterów beznadziejność i przemoc. A jeśli kogoś rozpięra energia i marzy o tym, by skasować jakiegoś frajera - lepiej niech zrobi to w komputerze, nie pod blokiem.

Tipsy - str. 146



pity i pełen przemocy, w którym często wygrywają właśnie ci, którzy są twardsi i bezwzględniejsi od reszty. Co tu kryć.

Ale też Kingpin nie jest taką całkiem bezmyślną rzeźnią. Nie będę tu kłamał, że ma głębsze drugie dno, że niesie z sobą jakieś przesłanie. Poważnie w to wątpię. Ale jednak... uczy: że bezmyślna i krwawa przemoc nie jest skuteczna, że (mimo wszystko) należy cza-

NHL 2002
(EA Sports)

Wymagania minimalne: P300, 32 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

No co tu gadać - gratka dla fanów gier sportowych, a szczególnie hokeja. Przyznam się, że nie należę do fanów ani jednego, ani drugiego - ale nie mogę odmówić tej grze klasy i klimatu. Dynamiczne intro, dobra muzyka, piękna praca kamer, błyskawiczne zmiany akcji, wyczuwalna atmosfera wielkiego wydarzenia sportowego - to jednak daje kopa, niezależnie od tego, czy takie gry się lubi, czy nie. Warto odpalić choćby po to, by popatrzeć, jak komputer gra sam ze sobą. Do rozegrania - jeden mecz. Demo zajmuje 57 MB. Niedawno zresztą w CDA była recenzja tej gry.

Klawiszologia

Gracz z krążkiem

Podanie - C
Strzał - spacja
"Dopalacz" - X
Zahaczenie kijem - Z

Gracz bez krążka

Zmiana gracza - C
Przyspieszenie/bodik - X
Zahaczenie/blok itd. - spacja
Wielkie uderzenie (?) - Z



UWAGA: demo rozpakowuje się do tempa, co zajmuje mu trochę czasu. Gdy zaś pojawia się okno instalacji, MUSISZ pamiętać, że choć partycję dysku wybierasz dowolnie, to NIE WOLNO ci zmienić katalogu Program Files/EA Sports/NHL 2002 na inny, gdyż inaczej komputer będzie pokazywał komunikat "Bad name" (czy jakoś tak) i nie będzie chciał instalować dema. OK?

Evil Twins
(Ubi Soft)

Wymagania minimalne: P2 400, 64 MB RAM, Win 9x/ME, DirectX, akcelerator 8 B, DŻOJSTIK ANALOGOWY

Mroczna gra TPP, która zachwyca Elda. Trochę akcji, trochę przygodówki. Baaardzo specyficzny klimat i specyficzna grafika. Trochę dziwny fakt, że sterować można wyłącznie dżojstikiem, no ale cóż zrobić? Demo zajmuje ok. 150 MB. Radzę poczytać dokumentację.

Po odpaleniu dema cieeeerpliwie przetrwaj intro (nie próbuj go przerywać). Gdy się zakończy, naciśnij spację, wybierz "new game", przetrwaj drugie intro... i już po marnych 10 minutach oglądania filmików można grać :).

UWAGA: aby poprawnie rozpakować demo, na dysku C:/ musisz mieć MINIMUM 500 MB wolnego miejsca!

UWAGA: demo jest obsługiwane WYŁĄCZNIE za pomocą dżojstika.

The War Engine
(Shrapnel Games)

Minimalne wymagania: PII 266, 64 MB RAM, Win9x/00

Coś dla strategów: zestaw, za pomocą którego będziesz mógł zbudować własną grę wojenną! Tzn. nie jest to gra strategiczna, ale coś w rodzaju kombajnu do robienia gier, przy okazji zawiera przykładowe gierki. W demie znajduje się dokładna instrukcja tak tworzenia własnej gry, jak i obsługi wbudowanej w demo. To zaś zajmuje 65 MB.

Nic specjalnie nadzwyczajnego, ale zawsze można się pobawić... o ile lubi się strategię i nie oczekuje jakiejś nadzwyczajnej grafiki.

FIFA 2002
(EA Sports)

Wymagania minimalne: P2 350, 64 MB RAM, Win 9x, akcelerator, DirectX

Podobnie jak w przypadku NHL, mogę tylko powiedzieć jedno - miłej zabawy, maniacy gier sportowych. TU również grafika i dynamika gry budzi podziw nawet u kogoś, kto po prostu nie lubi tego rodzaju gier. (W tym numerze CDA jest recenzja, więc tam odsyłam po szczegółowe informacje na jej temat.) Klawiszologię macie zaraz na początku dema. W tym zaś możecie zagrać w jeden towarzyski mecz w lidze angielskiej.

Powiem natomiast o kilku rzeczach, które mnie NIECO dziwią.

1. Gra rozpakowuje się do TEMP-a i natychmiast sama uruchamia. Nie możemy więc zainstalować dema tam, gdzie chcemy.
2. Po wyjściu z dema pliki automatycznie kasują się, zatem nie możemy zagrać ponownie - chyba że od początku rozpoczniemy instalację.
3. Brak jakiegokolwiek "readme" dotyczącego wymagań itd.

Powiem zatem tylko, że troszkę dziwi mnie podejście panów z EA do potencjalnych nabywców FIFA 2002. Nie rozumiem, czemu chcą im tak utrudniać życie... Aha - szacunkowa objętość dema to ok. 30 MB.

Empire Earth
(Sierra)

Minimalne wymagania: P2-350, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB, Win 9x, DirectX

Demo gry strategicznej (RTS), w której możemy prześledzić dzieje wojen w czasie... 500 000 lat. Nie powiem - robi wrażenie. Co prawda, demo zawiera tylko dwie misje (czas napoleońskie i I wojna światowa) + 4 misje treningowe... ale to daje już przedsmak WIELKIEJ rozgrywki. Myślę, że fanom Age of Empires gra bardzo przypadnie do gustu. Na demo potrzeba 110 MB. Godna uwagi jest też muzyka, z takimi jakby rosyjskimi chórami. W CDA powinniście mieć recenzję tej gry.

UWAGA: bardzo wskazany restart systemu po zainstalowaniu gry. Samo demo rozpakowuje się wstępnie do TEMP-a i zajmuje to naprawdę dużo czasu - szczególnie na samym początku komputer dłuugo "międl" jeden plik i wydaje się, że zawisł. A ja wam mówię - czekajcie cierpliwie! Muszę też zauważyć, że demo nie jest nadzwyczajnie stabilne. Zdarzało się, że wyskakuje bez ostrzeżenia do Windows (szczególnie gdy za bardzo namieszamy w opcjach graficznych). Ale warto jest poświęcić mu uwagę.



Rally Trophy (JooWood)



Minimalne wymagania: P266, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator



Na samochodówkach za bardzo się nie znam, ale nasi specje bardzo sobie chwalili to demko, a i na moje dyletanckie oko jeździ się bardzo fajnie - samochód reaguje realistycznie. W demie możemy pojeździć po bezdrożach Rosji. Za dużego wyboru tras i samochodów nie mamy - prawdę mówiąc, w ogóle go nie ma. Możemy tylko zmienić skrzynię biegów z ręcznej na automatyczną i vice versa. Demo zajmuje 74 MB.

Klawiszologia

Kursory	- sterowanie
Spacja	- hamulec ręczny
CTRL + kursor [góra]	- bieg wsteczny
A	- wyższy bieg
Z	- niższy bieg
M	- lusterko wsteczne
C	- kamery
1-6	- kamery
7-0	- replay z kamer

New York Race



Wymagania minimalne: P2-300, 64 MB, 16 MB akcelerator, Win 9x/00/ME, DirectX

Hm... wyścigi powietrznych samochodów w mieście przyszłości. Jeśli pamiętacie "Blade Runnera" czy (szczególnie) "Piąty element", to na pewno zapaliliście już ten klimacik. Wypada pochwalić oprawę muzyczną (niby nie pasuje do gry, ale jak pięknie ją przez to dopełnia, wzmagając atmosferę "dziwności"). Grać można w TPP lub FPP. Demo zajmuje 120 MB. Dostępna jest kwalifikacja i bodaj jedna misja.

Klawiszologia

Można grać dżojstikiem lub używać jednego z kilku zdefiniowanych układów klawiszy. Najbardziej sensowny jest chyba układ "A", gdzie:

Kursory	- sterowanie
Spacja	- gazu!
Alt	- hamowanie



Rival Chess (Chris Moerton)

Wymagania minimalne: sprawny PC podłączony do kontaktu w ścianie :)



Szachy. Nie oczekujcie grafiki czy poziomu gry porównywalnego z ChessMasterem - program ma tylko 2 MB, ale jak na taki rozmiar oferuje całkiem przyzwoite możliwości. I ma dwa atuty. Po pierwsze, pełna wersja. Po drugie, oprócz szachów można pograć w 3 inne gry (ich zasady opisano w dokumentacji).

Tom Clancy's Rogue Spear - Black Thorn



(Red Storm)

Wymagania minimalne: P300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator



Opis bety tego programu macie w tym nr CDA. Ja tylko w skrócie powiem, że to coś dla tych fanów FPP, którzy uważają, że naciskanie spustu nie wystarczy. Tu trzeba myśleć, myśleć i jeszcze raz myśleć. Wcielamy się w członków oddziału antyterrorystycznego. Nim zaczniemy grać do terrorystów ze swego karabinka szturmowego, wraz z innymi członkami zespołu czeka nas dość żmudna faza dobierania ludzi, wyboru wyposażenia i przede wszystkim planowania misji. A potem to już tylko akcja... Do wyboru custom missions (kilka) i single mission (co najmniej jedna). Niestety nie mogę wam służyć większą pomocą, gdyż znów panowie autorzy "zapomnieli" podać informacje dotyczące dema (czy choćby klawiszologii) w dokumentacji. Trudno. :(Ale myśląc sobie poradzą, a innym tej gry nie polecam. Demo zajmuje ok. 150 MB na HDD.

Uwaga: gra rozpakowuje się do TEMP-a i trwa to strasznie długo. Co więcej, jest dość grymasne - raz mi się wyrzuciło przy instalacji. Ale próbujcie do skutku. Demo MUSI się zainstalować i już. (Pamiętajcie tylko, by mieć na dysku C:/ tak MINIMUM 300 MB wolnego miejsca, bo inaczej kicha!)

Ballerburg (Ascaron Software)



Minimalne wymagania: PII 350, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win 95x/00/Me



Nieźla gra strategiczno-zręcznościowa, korzeniami tkwiąca w klasycznych Scorched Earth.

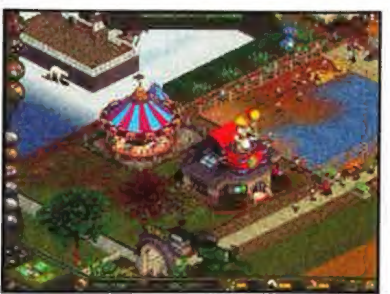
Pamiętacie - dobieramy broń, ustalamy siłę strzału i kąt uniesienia lufy... i wstrzelujemy się w bazę przeciwnika. Tu jest podobnie, z tym że używamy katapult i dział, a grafika jest w 3D. Muszę przyznać, że bardzo wciągająca gierka; żałuję, że demo daje tylko jedną misję (co prawda możemy ostrzeliwać wroga z dwóch różnych systemów uzbrojenia, więc zawsze coś). Demo jest wprawdzie w języku niemieckim, ale specjalnie w niczym to nie przeszkadza. Sterować można z klawiatury numerycznej lub z myszki. Ta druga opcja jest znacznie wygodniejsza. Z tym że bardzo istotne jest skorzystanie z klawisza (numerycznego) 1 - on daje nam widok na wroga z lotu ptaka i pozwala precyzyjnie przenosić siłę ognia. I tu uwaga: celownik wskazuje miejsce, w które trafił POPRZEDNI strzał. Zmiany ustawienia katapulty zmienia pozycję celownika dopiero PO oddaniu strzału. To raz. Dwa - musicie pamiętać, że macie 4 katapulty (zmieniacie je klikając dolne "dynksy", poniżej przycisków odpowiedzialnych za przesuwanie wybranej katapulty), z czego jedna strzela pociskami zapalającymi. Po trzecie - celem gry jest zniszczenie katapult wroga, niszczenie zamku nie ma (w demie) specjalnego znaczenia. Demo zajmuje 74 MB. Aha. Naciśnięcie F1 pokazuje klawiszologię - po niemiecku, "naturlis" :).

Zoo Tycoon (Microsoft)

Minimalne wymagania: P 233, Win 9x/00/ME/00/XP, 32 MB RAM, DirectX

Gra ekonomiczna, w której zarządzamy ogrodem zoologicznym. Sympatyczne, 33 MB na HDD.

UWAGA: gra może sypać się na niektórych kartach nVidia. Dużo zależy tu od wersji sterownika i modelu karty. Pocięszę jednak, że testowałem to na GeForce 2 MX i TNT 2 z najnowszymi detonatorami - nie było najmniejszego problemu.



Tennis Masters Series (Microids)



Wymagania minimalne: P350, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, Win 9x/ME/00, DirectX

Cholernie efektowna symulacja tenisa ziemnego. Powiem więcej - najlepsza (przynajmniej od wizualnej strony), jaką dotąd widziałem. Doskonała praca kamer, fotorealistyczna grafika, dobrze oddana fizyka gry i reakcje graczy, replaye, cut scenki, bajery! Wow! I choć wyboru nie mamy nadmiernego (1 mecz towarzyski, po 2 tenisistów po każdej stronie do wyboru), to gra jest grzechu warta. Swoją drogą, demo rozpakowuje się do tempa dłuższego niż trwa rozegranie dwóch dem, a zajmuje 153 MB.

Klawiszologia

Kursory	- poruszenia się gracza
J	- flat
K	- slide
L	- topspin
I	- lob

Można też sterować dżojem/gamepadem.

Uwaga: demo przestanie działać po 15 dniach od momentu instalacji lub 20 odpaleniach.



Heli Heroes PL (Reality Pump)



Wymagania: P266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00/ME

Jeśli widzieliście Vulture na CD w Action Plusie, to już mniej więcej wiecie, czego oczekiwać. Żeby było śmieszniej, obie gry zrobili nasi programiści. Nie wiem, czemu tak ukończyli helikoptery w połączeniu z grą arcade - ale to już nieistotne. PO prostu latamy helikopterem (do wyboru 2 modele) i mamy do spełnienia rozmaite misje (w demie jedną + trening), co sprowadza się do zniszczenia wszystkiego, co na nasz rozum nie udaje martwego :). W sumie całkiem nieźle, choć prywatnie wyłączyłbym tego gościa w tle, który gra Bogusława Lindę - twardego, a komentuje nasze poczynania. Oczywiście po polsku i nawet dowcipnie - no ale ja akurat za takimi komentarzami nie przepadam. Demo zajmuje około 80 MB. Na koniec kilka wskazówek.

Podczas gry napotkacie można bonusy. Pełnią one różną rolę - od uzupełniania paliwa, poprzez naprawy, dodatkową broń aż do czasowej niewidzialności i nieśmiertelności. Po zniszczeniu budynków cywilnych pojawiają się też negatywne bonusy, odwracające ekran na kilka sekund - co znacznie utrudnia grę. Działko jest podstawową bronią. Może być rozbudowane do czterech luf. Działko, które strzela przez dłuższy czas bez przerwy, ulega przegrzaniu i spada częstotliwość jego strzałów. Aby tego uniknąć i zachować maksymalną siłę rażenia, należy co 2-3 sekundy puszczać na chwilę przycisk działka. Daje to efekt strzelania seriami.

A klawiszologia? Nie, jest w pełni definiowalna, więc nie ma sensu jej tu podawać, skoro i tak każdy ustawi sobie ją tak, jak mu najbardziej pasuje... Zresztą poczytajcie dokumentację dema - jest po polsku.



Tetris 4000 v2.0 (Alawar)



Wymagania minimalne: PII 233, 64 MB RAM, Win9x/ME/00/XP, wskazany akcelerator

He, he, Tetris, który wymaga 64 MB RAM-u i dopalacza? A jednak. Ale popatrzcie na grafikę... i rozmaite efekty. No, w sumie czemu nie, czemu nie? To tylko 5 MB na HDD. Demo możecie odpalić 50 razy.



FreeStrike - Arcade Space Combat (Perseity Entertainment)



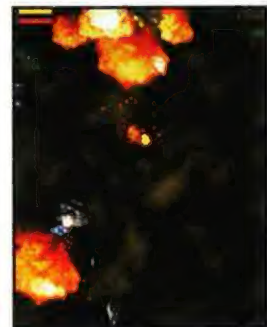
Minimalne wymagania: P2-366, 32 MB RAM, DirectX, akcelerator 16 MB, Win 9x

Taka typowa kosmiczna strzelanina - my lecimy z dołu do góry, oni (zasadniczo) z góry do dołu. Oni grzeją w ciebie, ty w nich. Zbierasz powerupy, co daje dodatkową broń itd.

No - klasyka :). I tylko 8 MB na HDD. Po uruchomieniu wywała na ekran taki jakiś formularz - dopóki nie wpiszesz w okno USER NAME czegośkolwiek + Enter, gra nie będzie chciała się uruchomić.

Klawiszologia

F1	- help
F3-F7	- rozmaite MP3
Kursory	- sterowanie
CTRL	- broń 1
Alt	- broń 2
K	- definiujemy klawisze
S	- screenshot



Ricochet (Reflexive Entertainment, Inc.)

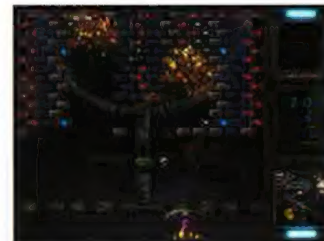
Wymagania minimalne: P-266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX

Formalnie rzecz biorąc, jest to bardzo ładnie rozbudowany klon jednej z klasycznych gier zręcznościowych - nieśmiertelnego Arcanoida, czyli rozbijania muru za pomocą obijanej piłeczki. Tyle że dodano kilka fajnych pomysłów i urozmaicono grę wizualnie. No i (jak na demo) zawiera sporo leveli. Warto pograć.

Klawiszologia

Myszka	- kontrola paletki
LMB	- wystrzel piłkę, odpal pocisk, strzel laserem
Spacja	- jw.
RMB	- pauza, menu

Polecam lekturę dokumentacji dema, gdyż (jak mówiłem) gra zawiera wiele bajerków, które znacznie uatrakcyjniają zabawę - a jest tego za wiele, bym je tu omawiał. Demo potrzebuje 27 MB na HDD.



Ominous Horizons (N"Lightning Software Development, Inc.)



Wymagania minimalne: C266, 64 MB RAM, akcelerator, Win 9x, DirectX (*)

Gra FPP, troszkę w klimatach Hexena. Wcielamy się w paladyna walczącego z egipskimi demonami (zresztą we wnętrzu jakiejś egipskiej świątyni czy czegoś w tym rodzaju). Demo zajmuje ok. 52 MB. Sterowanie za pomocą kursora i myszki.

Uwaga: na samym początku snujemy się jakimś dość nędźnie wyglądającym korytarzem. Nie pękać, tylko skręcić w jedno z dwóch widocznych drzwi. Za jednymi z nich spotkacie, w dość ciemnym pokoju, faceta, który będzie długo smęcił. Nic to, czekajcie cierpliwie, aż skończy. Wtedy gra zacznie się dogrywać i nagle pojawimy się tam, gdzie grafika wygląda całkiem znośnie - nie jest cienko, a egipskie stwory robią nam kuku :).

Uwaga: grę odpalamy z paska zadań!

(*) - wymagania przybliżone, autorzy nie raczyli podać...

Wizardry 8

(Sir-tech)

Minimalne wymagania: P266, 64 MB, Win 9x/00/ME, DirectX, wskazany akcelerator

Fani gier CRPG i tak wiedzą o tej grze więcej ode mnie, nie fanów raczej nie zainteresuję... ale jeśli, to... w tym CDA jest jej zapowiedź :). A tak w paru słowach, to jest to nakreślona z rozmachem gra CRPG, w grafice 3D. Startujemy z postacią na 5 levelu i ze skompletowaną już drużyną... Gorąco polecam lekturę dokumentacji (w demie w odpowiednim katalogu), gdyż bez niej niewiele z gry skorzystacie. A póki co - kilka uwag technicznych.

1. Gra wstępnie rozpakowuje się do TEMP-a, co trwa mniej więcej trzy tygodnie, No może o te dwa i pół tygodnia przegiąłem... A tak serio to trwa to, i trwa, i trwa... można w tym czasie zjeść kolację i to wcale się nie spieszyć. No ale jeśli demo zajmuje po zainstalowaniu 210 MB, to i dziwić się nie ma czemu, (Oznacza to że, na C:/ MUSICIE mieć z 300 MB wolnego miejsca!)

2. W menu głównym zamiast klikać NEW GAME, klikamy... LOAD GAME, Tak jest, wczytujemy save'a i gramy!



Search and Rescue 3

(Global Star Software)

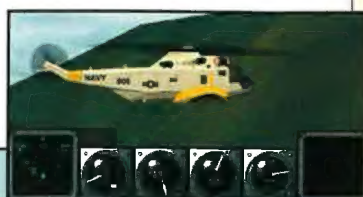
Minimalne wymagania: PIII300, 64 MB RAM, Win 9x, DirectX, akcelerator

Kolejna edycja gry przybliżająca pracę amerykańskiej straży przybrzeżnej. Czyli latamy helikopterem, ratując a to ofiary wypadków samochodowych, a to katastrof morskich, a to ludzi, którzy mieli pecha być w miejscu, gdzie doszło do jakiejś klęski żywiołowej.

Zatem coś dla fanów symulatorów lotu - tu jednak ratujemy, a nie zabijamy. Mamy do wyboru 3 misje (radzę zacząć od Free Flight). Możemy ustalać realizm lotu, porę dnia, pogodę itd. (I tradycyjnie - brak dokumentacji! Grrr.) Demo zajmuje 105 MB.

Klawiszologia

- R - włączamy silniki
- A/Z - wznoszenie/opadanie
- Kursory - sterowanie
- X/C - rotor ogonowy
- 4/6/B/2 - obroty kamery (na klawiaturze numerycznej)
- +/- - zoom



The Restaurateur

(Fanone Soft Co., Ltd.)

Wymagania: P 266, 32 MB RAM, Win 9x, DirectX (*)

Gra ekonomiczna zrobiona z pewnym przymrużeniem oka - trochę jak Pizza Tycoon, trochę jak Airline Tycoon. Tyle tylko, że zarządzamy chińską restauracją. Tzn. na początku jedną - a co będzie dalej, to już od zależy od was. Może stworzycie sieć restauracji i staniecie się chińskim Mac Donaldem? :). Fajna orientalna muzyka w tle dodaje grze smaczku.

Teraz uwaga: na samym początku - gdy wybierzemy NEW GAME, to, co widzimy, to nie gra, a cut scenka! Więc nie klikajcie jak głupi (albo jak ja), co popadnie, klnąc na tradycyjny brak klawiszologii (swoją drogą, radzę poczytać dokumentację!), a tylko cierpliwie czekajcie, aż nasza bohaterka zostanie "na lodzie", porzucona przez personel. Gdy już do tego dojdzie, demo zacznie się - tzn. dogra właściwą grę. I tam już można klikać :). Zajmuje ok. 132 MB.

(*) - wymagania przybliżone, w demie nie było nic na ten temat



Programy

• Windows Media Player 7

• Audio CD MP3 Studio 2000

Program do tworzenia płyt AudioCD z plików wav oraz mp3. Pełna wersja. Rejestracja odbywa się bezpłatnie w Internecie (menu Internet/Get Free/Trial Key).

PEŁNA WERSJA

• Win Optimizer 99

Program, dzięki któremu można ustawić opcje głęboko ukryte w rejestrze systemowym. Pełna wersja. Tzw. serial (czyli kod odblokowujący wszystkie opcje) podano w menu na Cover CD.

• WinOptimizer 2000

Wersja demonstracyjna WinOptimize- ra 2000. Program pozwala na "mieszanie" w Win 2000, tak by usprawnić jego działanie lub zmienić opcje, do których zwykle niełatwo się dokopać.

UWAGA: w związku z wielkim natłokiem dem na tym CD WYJĄTKOWO nie ma biblioteki DirectX 8.0.

Jeśli nie masz żadnego innego CD z ww. biblioteką ani żadnych innych źródeł, z których mógłbyś ją pobrać, skontaktuj się z redakcją. (Choć nie wydaje nam się, by ktokolwiek nie miał dostępu do tego programu...)

BONUS

• Kącki tematyczne

Bonus 1

Bonus 2

Bonus świąteczny

Grunge Zone

Esensja

Speed Zone

Strefa WWW

Sport Center

Action Mag

• Inne

Konkurs Pascala - wyniki i nagrodzone programy.

Tomb Raider Mag - AMBITNY magazyn dla fanów Lary i Tomb Raidera.

Immemorial - coś dla fanów polskiego death metalu.

Kingpin Patch v1.21

FAQ

Pomocna dłoń

UWAGA: jeśli na tym CD nie znalazłeś ulubionego kącka, to pretensje proszę kierować nie do redakcji CDA, a do autorów danego działu, którzy nie dostarczyli na czas materiałów.

INDEKS DEM

- Ballerburg
- Empire Earth
- Evil Twin
- FIFA 2002
- FreeStrike
- Hell Heroes
- NHL 2002
- NY Race
- Ominous Horizons
- Rally Trophy
- Restaurateur
- Ricochet
- Rival Chess
- Rogue Spear Black Thorn
- Search and Rescue 3
- Tennis Master Series
- Tetris 4000 v2.0
- War Engine
- Wizardry 8
- Zoo Tycoon

Kingpin: Life of crime

1. INSTALACJA

Wiąż płytę do napędu i wykonuj instrukcje pojawiające się na ekranie.

UWAGA! Podczas instalacji gra zapyta, jaką wersję instalować:

- Low Violence - wersja bez krwi, drastycznych scen i wulgaryzmów.
- Mature - wersja TYLKO DLA DOROSŁYCH!!!

2. MENU GŁÓWNE (MAIN MENU)

Należy się po nim poruszać kursorami góra/dół - [Enterem] zatwierdzać. Można je wywołać w trakcie gry naciskając [Escape].

A) GAME

- Możesz zacząć od razu nową grę, wybierając któryś z pięciu dostępnych poziomów trudności.
- Load Game służy do wrócenia do poprzedniej gry - jeśli sam jej wcześniej nie zapisałeś, to program zrobi to sam - pierwszą pozycją na liście jest właśnie auto-save game - po kliknięciu go możesz być pewny, że trafisz do etapu, na którym skończyłeś grę.
- Save game służy do zapisania gry w jej trakcie - program sam wygeneruje nazwę dla niej - stosownie do etapu i czasu.

B) GANG BANG

Gang Bang służy do gry po sieci - Kingpin pozwala zmierzyć się z innymi graczami korzystając z sieci lokalnej (LAN) bądź Internetu (protokół TCP/IP).

- Jeśli chcesz przyłączyć się do już istniejącej gry, wybierz tylko Join Network.
- Opcja Start Network Server służy do postawienia własnego serwera.

- a) Initial Map: wybór mapy, na której ma toczyć się gra.
- b) Rules: wybór pomiędzy tradycyjnym deathmatchem a Bag Man.
- c) Time Limit: czas, po którym gra ma się zakończyć (można ustawić brak limitu).
- d) Frag Limit: liczba fragów (czyli zabici przeciwników), po zdobyciu której gra ma się zakończyć.
- e) Cash Limit: wybierz limit pieniędzy w trybie Bag Man.
- f) Max Players: maksymalna liczba graczy mogących walczyć na mapie.
- g) Host Name: wybierz nazwę, która będzie wyświetlana w menu Connect to, gdy inni gracze będą się chcieli dołączyć.
- h) Deathmatch Flags: jeśli to ty zaczynasz grę, możesz ustawić zasady, według których ma się ona toczyć.
- Opcja Player Setup służy do zmienienia wizerunku twojego bohatera - imię, kolor ubrania, skóry i szybkość połączenia.

C) OPTIONS

- Effects Volume: głośność dźwięków w grze.
- CD Music (ON/OFF): włączenie/wyłączenie muzyki zapisanej w CD-Audio. Wyłączenie jej nie wpływa na szybkość gry.
- Sound Quality (LOW/HIGH): wybranie wersji LOW może nieco przyspieszyć działanie gry.
- Sound Compatibility: możesz wybrać pomiędzy maksymalną zgodnością a maksymalną jakością.
- Mouse Speed: ustawia czułość myszki - im większa, tym szybciej będzie odwracał się bohater.
- Always Run: ustaw YES, jeśli nie chcesz podczas gry naciskać non stop przycisku biegu.
- Invert Mouse: odwrócenie działania myszki - jeśli pchniesz ją w dół, postać spojrzy w górę i vice versa.
- Lookspring: automatyczne przywracanie widoku do normalnego zaraz po puszczeniu przycisku Look up/down, nie działa pod wodą.
- Free Look: przy ustawieniu tej opcji na Enabled nie trzeba naciskać w trakcie gry przycisku Mouse look, aby móc odwracać się używając myszki.
- Use Joystick: jeśli chcesz, możesz używać dżoystika do grania.
- Crosshair: wybierz typ celownika na ekranie.
- Talk Icons: wybierz to, jeśli chcesz widzieć małe obrazki twarzy podczas rozmów.
- Hire Icons: wybierz to, jeśli chcesz, aby gra wyświetlała na dole ekranu wizerunek zbroi, którego wynajmiesz.
- Captions: po prostu napisy - dla wolących czytać, aniżeli słuchać.
- Fireworks: wybór wielkości eksplozji.
- Directional Lighting: wyłączenie tej opcji spowoduje zniknięcie cieni z gry.
- Blood Time: wybierz, jak długo krew ma pozostawać na ekranie.

ZAX

GALAKTYCZNY WOJOWNIK



URATUJ PLANETĘ PRZED INWAZJĄ OBCYCH

Wciel się w Zax'a, żołnierza Galaktycznego Imperium, który ładując awaryjnie na nieznaną planetę walczy o przetrwanie. Zax musi naprawić swój pojazd i czym prędzej powrócić do bazy. Jednak zanim zdoła odnaleźć odpowiednie części i naprawić pojazd, będzie musiał przemierzyć wiele różnorodnych terenów i pokonać setki wrogów. Możesz liczyć tylko na siebie...

- Dynamiczna gra akcji z izometrycznym rzutem na plan gry.
- Ponad 100 zróżnicowanych map w całej grze: dżungla, podziemia, bazy obcych cywilizacji, labirynty.
- Ogromny wybór arsenału oraz możliwość udoskonalania broni.
- Skomplikowane zagadki oraz niebezpieczne pułapki.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt.

CZAS NA ZABAWĘ W STARYM, DOBRYM STYLU



SPRZEDAŻ WYTYKANA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ!
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

- Props: wyłączenie tej opcji spowoduje zredukowanie liczby elementów, które nie biorą bezpośredniego udziału w grze (karty na stole, walające się śmieci etc.).
- Customize Controls: wybór klawiszy sterowania.

D) VISUALS

- Driver: możesz wybrać pomiędzy dwoma trybami OpenGL: dla kart 3dfx - Voodoo i standardowym (w przypadku posiadania np. Riry).
- Video Mode: wybierasz rozdzielczość dla gry.
- Screen Size: wybierzesz, jak duży ma być rozmiar obrazu z gry na tle ekranu. Zmniejszenie go powinno spowodować szybsze działanie gry.
- Brightness: poziom jasności w grze.
- Fullscreen: do wyboru pomiędzy grą na pełnym ekranie i w oknie.
- Texture Quality: jakość tekstur - im mniejsza, tym gra powinna szybciej chodzić.
- 8-bit Textures: włączenie tej opcji przyspiesza grę kosztem jakości obrazu.
- Sync Every Frame: tylko dla posiadaczy kart 3dfx, optymalizuje wyświetlanie.
- Shadows: cienie postaci. Ciekawostka: cienie mają połowę liczby trójkątów całej postaci.
- Fog: mgła - aby przyspieszyć grę, należy ją wyłączyć (mgła, nie grę).
- Pain Skins: każda postać ma dwa typy skór (przed i po zranieniu) w piętnastu miejscach na ciele - zredukowanie tej liczby do jednego bądź zera powinno przyspieszyć działanie gry.

Uwaga! Jeśli gra nie działa prawidłowo, zawsze można wybrać opcję z samego dołu - Reset the Defaults.

E) EXIT - wyjście z gry

3. STEROWANIE POSTACIĄ

- Chodzenie/bieganie: standardowo gracz porusza się używając kursorów - większość graczy ustala sobie strzałki lewo/prawo do chodzenia na boki (ang. strafe), a odwraca postać ruszając myszką. Jeśli nie chcesz, żeby twoje kroki były słyszane przez przeciwnika, to nie biegaj (jeżeli wcześniej zaznaczyłeś opcję Always run, to możesz w grze nacisnąć [Shift]), aby się skradać).

- Strzelanie: standardowo strzelać można lewym przyciskiem myszy i/bądź klawiszem [Ctrl]. Aby strzelać stale, wystarczy przytrzymać jeden z tych klawiszy.

- Patrzenie w górę/w dół: "rozglądać się" można używając myszki przy włączonym freelooku bądź za pomocą klawiatury - [Page Down] i [Delete].

- Kucanie: standardowo odpowiedzialny jest za to klawisz [C]. Po zwolnieniu go postać automatycznie wstaje.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Minimalne: Pentium 233, Win 9xNT, 64 RAM, 570 MB HDD, akcelerator z obsługą OpenGL.

Rekomendowane: Pentium II 300, 128 RAM, akcelerator, trójprzyciskowa mysz.

- Skakanie: standardowo klawisz [A]. Aby skoczyć jak najdalej, najlepiej skacząc - biegać.

Uwaga! Dodatkowe klawisze sterujące opisano w punkcie 5.

4. INFORMACJE I PODPOWIEDZI

- Jeśli chcesz przeżyć dłużej niż minutę w brutalnym świecie Kingpin, musisz pamiętać, żeby nie zabijać każdej napotkanej postaci - o ile tylko nie biegnie na ciebie z łomem tudzież inną bronią, zawsze staraj się najpierw porozmawiać. Być może będzie mogła udzielić ci kilku ciekawych informacji, może ci się również udać pozyskać ją jako ochronę "pleców".

- Zbieraj pieniądze. Można za nie kupić dodatkową broń, przedmioty i zatrudnić najemnika.

- Uważaj na wyciągniętą broń - pamiętaj, że możesz zawsze ją schować (standardowo jest za to odpowiedzialny klawisz [G]). Wiele postaci napotkanych w grze zwraca uwagę na broń - i od tego zależy jej stosunek do gracza. Pamiętajcie, że mając wyciągniętą broń narażacie się na to, że postać najpierw będzie do was strzelać, a później zadawać pytania. Może się również zdarzyć, że podczas gry usłyszycie: "Drop your weapon" (rzuc broń) - macie wtedy dosłownie 2-3 sekundy na upuszczenie broni - w przeciwnym razie postać wypowiadająca te słowa zacznie do was strzelać. Chodząc po mieście, najlepiej mieć broń schowaną - dopiero gdy zauważycie, że ktoś chce was zaatakować, możecie nacisnąć przycisk strzału (bez [G]) - broń zostanie wyciągnięta automatycznie, więc nie straciecie czasu.

- Aby porozmawiać z napotkaną postacią, należy nacisnąć przycisk rozmowy (standardowo [V] i [X]). Pierwszy jest pozytywny, drugi negatywny. Jeśli więc postać w grze was o coś zapyta, macie wybór przy odpowiedzi - od nich często zależeć będzie stosunek postaci do gracza.

- Na swojej drodze spotkanie na pewno postaci ubrane w szaroniebieskie koszule - są to gangsterzy, którzy za odpowiednią opłatą pójść za postacią sterowaną przez gracza w ogień (często dosłownie). Gdy zobaczysz taką postać, podejdź do niej i zagadaj "pozytywnym" [V]. Wtedy postać zapyta, czy chcesz ją wynająć - naciśnij [Y] jeśli tak, [X] jeśli nie. Jeżeli wynajmiesz jakąś postać, możesz się z nią komunikować prostymi rozkazami - najpierw skieruj na nią kursor, po czym naciśnij:

- a) [Y], co oznacza: "Idź za mną" bądź: "zejdź mi z drogi";
- b) [X], co oznacza: "zostań tu";
- c) [Q], co oznacza: "atakuj" bądź: "otwórz drzwi".

Czyli: jeśli chcesz, żeby postać zaatakowała wybraną przez ciebie postać, najpierw skieruj na nią kursor, naciśnij [Q], po czym skieruj kursor na postać, którą chcesz zaatakować, i naciśnij [F] - klawisz funkcyjny.

- Wszystkie przedmioty, których można użyć, w tym np. drzwi, aktywujemy za pomocą klawisza [F].

- Jeśli znajdziecie na ziemi ciało jakiejś postaci - obojętne, czy zabitej przez gracza, czy już tam będącej, można je przeszukać. W tym celu należy kucnąć obok niej ([C]) i nacisnąć przycisk przeszukiwania ([F]). Gdy przeszukasz ciało zabitej przez siebie postaci, zrób to bardzo szybko - ciała w Kingpinie szybko znikają i wtedy pieniądze, które mogła mieć postać, można uznać za stracone. W ogóle przeszukując ciała można znaleźć tylko pieniądze - wszelka broń czy też klucze są do znalezienia obok postaci.

- Jak najczęściej przeładowujcie broń? O ile tylko nikt was nie atakuje, macie chwilę spokoju - naciśnijcie przycisk [R], aby napełnić magazynek. Przydaje się to niezwykle, gdy w ferworze walki nagle okazuje się, że postać nie może strzelać, a musi przeładować noszoną broń (co często kończy się dla niej tragicznie). W takim przypadku należy się jak najwięcej ruszać i chować przed ogniem przeciwnika. Jeśli zaś to przeciwnik musi przeładować broń - pamiętajcie, że na te czasem nawet kilka sekund jest on bezbronny.

- Warto się skradać, podchodząc do przeciwnika od tyłu - używając klawisza [Shift]. Będzie bardzo krótko się dziwił, że nie wiadomo kiedy ktoś rozluźnił mu czaszkę łomem.

BRŃ

• GAZURKA (klawisz [1])

Podstawowa broń w grze, rozstaniecie się z nią dopiero w chwili śmierci. Jest dość potężna, ale niezwykle krótka - więc aby nią zranić przeciwnika, trzeba się trzymać w bardzo niewielkiej odległości. W dalszej części gry gazurka przydaje się najbardziej do rozbijania skrzyń, plotów, wejść kanalizacyjnych etc.

• ŁOM (dwa razy klawisz [1])

Łom jest udoskonaloną wersją gazurki - można stosunkowo szybko się w niego zaopatrzyć - co jest bardzo polecane. Ma on dalszy zasięg i jest dwa razy potężniejszy od swojej poprzedniczki.

• PISTOLET (klawisz [2])

Prosta półautomatyczna broń - kaliber .45. Musisz ją mieć, aby ukończyć pierwszy level. Pistolet na odległość większą niż pięć metrów jest wielce niedokładny - to, że wystrzelicie z niego dziesięć naboń, nie oznacza, że wszystkie one trafiły tam, gdzie powinny. Pistolet w podstawowej wersji jest bronią słabą, ale można dokupić do niego kilka bardzo pożytecznych ulepszeń, takich jak:

• STRZELBA (klawisz [3])

Jak wszędzie - bardzo dobra broń na krótkie dystanse - jeden strzał na pewno pozbawi przeciwnika życia... I pewnie jakiejś kończyny. Niestety broń ta ma dwie duże wady: długi czas przeładowywania i ogromny rozrzut przy strzelaniu na odległość.

• TOMMY GUN (klawisz [4])

Automatyczny karabin wystrzelujący pociski kalibru .45. Jest to być może najszybsza broń w grze - bardzo szybkostrzelna i potężna - co

prawda najlepiej sprawdza się w małym i średnim dystansie, ale i z daleka można kogoś ustrzelić.

• HMG (klawisz [5])

...czyli Heavy Machine Gun. Wreszcie coś naprawdę skutecznego - również na dużą odległość. Idealne dla wykonywania przeciwników znajdujących się tak daleko, że jeszcze nie widzących gracza. Niestety, po każdej serii następuje półtorasekundowa przerwa na ostudzenie broni - za szybko się nagrzewa. Na szczęście można do niej dokupić "chłodząrkę" - wtedy strzela bez żadnego opóźnienia.

• GRANATNIK (klawisz [6])

Broń bardzo niebezpieczna - tak dla przeciwników, jak i gracza. Należy uważać, gdyż granat wybuchu po jakimś czasie, a nie po zderzeniu się z celem. Najlepiej używać jej do "czyszczenia" (choć "brudzenia" byłoby tu bardziej odpowiednim słowem) pomieszczeń pełnych przeciwników.

• BAZOOKA (klawisz [7])

Tej broni nie trzeba przedstawiać - od zawsze jest główną postacią tak gier FPP, jak i Wormów... Ogromne spustoszenie, zabija wszystkich, co znajdzie się niedaleko wybuchu. Oczywiście nie trzeba tłumaczyć, że należy tej broni używać tylko na średni i daleki dystans - również ze względu na niewielką szybkostrzelność.

• MIOTACZ PŁOMIENI (klawisz [8])

Warto zobaczyć sam ogień wydobywający się z miotacza - jest prawdziwym dziełem sztuki. Chociaż - mimo iż wygląda wspaniale, zawsze lepiej znaleźć się ze strony kołby, a nie łuy tej broni. Podpala przeciwnika, który buzuje potem przez kilka sekund, wciąż doznając obrażeń. Pomimo iż miotacz płomieni jest bardzo potężną bronią, to jednak warto po zapaleniu przeciwnika wykończyć go z czegoś innego - należy pamiętać, że póki przeciwnik się pali i jest "na chodzie", póty może strzelać.

Laureaci konkursów

Tadammm!

Oto obszerna lista szczęśliwców, których po głowie poklepała Mama Fortuna. Gratulujemy laureatom.

Nagrody - które wyślemy pocztą - winny przyjść w ciągu miesiąca (najpóźniej!) od momentu pojawienia się tego nr CDA w sprzedaży. Tych, którzy nie znajdą swego nazwiska na tej liście, pocieszamy, że kto nie ma szczęścia w konkursach, ten ma w miłości - i zachęcamy do udziału w następnych edycjach naszej wspólnej zabawy.

ALIEN NATIONS 2

Nagrody otrzymują: Tomasz Niedoba, Kraków; Piotr Jurgielewicz, Węgorzewo; Radek Galas, Kraków; Adrian Garbacik, Szepietowo; Marcin Głowczyński, Żory; Darek Śliwiński, Toruń; Konrad Bucki, Parczew; Paweł Otulak, Gdańsk; Anna Matusik, Wołomin; Wojciech Żoła, Połchowo; Justyna Seweryn, Mysłówice; Piotr Orzeszek, Warszawa; Bartek Nurczyński, Jędrzejów; Paweł Długosz, Bełżyce; Piotr Adamczyk, Lublin.

Przypominamy, że nagrody ufundowała i wyśle firma CD-Projekt.

TERMINATOR DVD

Lista laureatów:

• T-Shirty + czapeczki

Michał Puto, Inowrocław; Janina Styrbicka, Bydgoszcz; Bożena Kordowiak, Bydgoszcz; Magdalena Michalska, Wieluń; Marta Jasńska, Bydgoszcz; Krzysztof Bardziński, Wschowa; Mariusz Różycki, Zielona Góra; Tomasz Świdorski, Sopot; Przemysław Chumański, Bydgoszcz; Ryszard Romanowski, Malbork; Mateusz Suzdorf, Pruszków; Michał Kuczeński, Mikołów; Marcin Jasiński, Warszawa; Andrzej Markiewicz, Sosnowiec; Sławomir Gwizdała, Cerkyn;

• T-shirty

Remigiusz Królarczyk, Warszawa; Agnieszka Wybranowska, Zawiercie; Żmijewski Andrzej, Zawiercie; Ryszard Karpiński, Gdańsk; Artur Olejniczak, Łódź;

• Kasety z filmami: Predator, Termiantor, Commando

Grzegorz Małecki, Stare Czarowo; Marcin Gogulski, Poznań; Piotr Kasperowicz, Ława; Romek Szmul, Świdnica; Jakub Czyż, Rzeszów;

• Płyty DVD z filmami Commandos i Predator

Sebastian Jańczak, Torzym; Paweł Knychafa, Kowary;

KONKURS FINAL FANTASY

Zegarek Seiko wygrał: Piotr Wójcik, Radom.

CD z muzyką z filmu Final Fantasy otrzymują: Agnieszka Wybranowska, Zawiercie; Kamil Sosnowski, Sopot; Filip Maniuk, Tczew; Krzysztof Serafiński, Legnica; Gabriela Kurszewska, Chojnice; Marcin Kołodziej, Kraków; Marek Michna, Choszczno; Grzegorz Jasiniński, Sopot; Adam Kulikowski, Warszawa; Jan Żmijewski, Zawiercie.

Plecaki i kasety VHS z filmem trafią do: Tomasz Brzostowicz, Łódź; Michał Bicki, Lublin; Maciej Metel, Bytów; Lidia Haske, Wejherowo.

Gratulujemy!

KONKURS PASCALA

Zainteresowanych informujemy, że lista nagrodzonych i nagrodzone programy znajdują się na Cover CD, w dziale Bonus.

ZŁOTE KROPLE

Przez kilka tygodni biuro VM było zalewane paczkami, kopertami i e-mailami. Fantazja czytelników CD-ACTION nie zna bowiem granic. Po burzliwych debatach nagrodę główną - komputer multimedialny, otrzymał Kamil Kałuża, Wyróżnienia w postaci prenumerata czasopisma CD-ACTION otrzymali:

Paweł Martenson, Stanisław Gorz, Sławomir Gwizdała, Paweł Kwiatkowski, Łukasz Hanik.

Najciekawsze prace można obejrzeć na stronie filmu: www.ZLOTEKROPLE.PL. Nie jest to jednak ostatnie słowo producentów bajki, wkrótce zaskoczą was inne ciekawe konkursy z bardzo cennymi nagrodami.



Wygraj!

Logitech WingMan Force
Saitek R100
gry, gadżety, etc.

Promocja!



79zł 99zł

W dalszym ciągu w promocji:



Co trzeci zakup premiowany koszulką

Dołącz do najbardziej
aktywnej społeczności
graczy!

login

STRONA
GŁÓWNA

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

KSIĄŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym www.wirtualny.com

Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru JAGGED ALLIANCE 2,5 lub GIANTS GRATIS!

69 PL BALDUR'S GATE: SREBRNA ED.
99 PL WIGGLES
99 PL MYST III
99 PL OPERATION FLASHPOINT
99 PL ALIN vs PREDATOR 2
99 PL EUROPA UNIVERSALIS II
129 PL FIFA 2002
129 PL COMMANDOS 2

19 PL FALLOUT
19 PL COLIN McRAE RALLY
29 PL EARTH 2150
49 PL LONGEST JOURNEY
49 PL ACE VENTURA
49 PL GŁUPKI Z KOSMOSU
79 PL RALLY TROPHY
79 PL DIABLO LORD OF DESTRUCTION
99 PL FALLOUT TACTICS
129 PL IL 2
139 PL MONOPOLY TYCOON
149 PL THE SIMS TOTAL
149 PL ZESTAW DIABLO II + LORD OF DESTRUCTION
159 PL THE SETTLERS ZESTAW KOLEKCYJONERSKI

Wirtualny Świat poleca na Gwiazdkę...

49 PL KNIGHT & MERCHANTS 2
49 PL RED FACTION
79 PL SIMS ROKOJA
99 PL TWIERDZA
119 PL HARRY POTTER
129 PL CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
139 PL CIVILIZATIONS 3

CO ZYSKujesz
KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zrytualowane koszty wysyłki w wysokości 7,90 zł.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia.
- Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają VAT.

KSIĄŻKI

GRY
KOMPUTEROWE

FILMY DVD

22 KRUCJATA LIBERTYGO
27 OZIEDZICTWO KRWI
29 DZIEŃ SMOKA
39 HARRY POTTER I CZARA OGNI

JUŻ W SPRZEDAŻY
PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ZADZWOŃ I ZAMÓW : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: WWW.WIRTUALNY.COMGRY KARCIAŃE
I RPGAKCESORIA
I GADZETY

GAME BOY

45 WŁADCA PIERŚCIENI Zestaw podstawowy zawiera: 63 karty (60 statystyk i 3 rzadkie karty włożone kosowoj), instrukcję do gry w jęz. angielskim + w jęz. polskim
35 MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA 2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron
49 NOWOŚĆ! GRA KARCIAŃA "HARRY POTTER" Zestaw zawiera: dwie talie, każda po 41 kart.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

WIRTUALNY ŚWIAT
wirtualny.com

Tel. (0-PREFIX) 22) 519 69 69

fax : 519 69 70, www.wirtualny.com

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: wirtualny@wirtualny.comPRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8⁰⁰ - 18⁰⁰
W SOBOTY W GODZINACH 10⁰⁰ - 14⁰⁰PRZED
PREMIERĄ

CO NOWEGO

GRY
KOMPUTEROWEGRY KARCIAŃE
I RPG

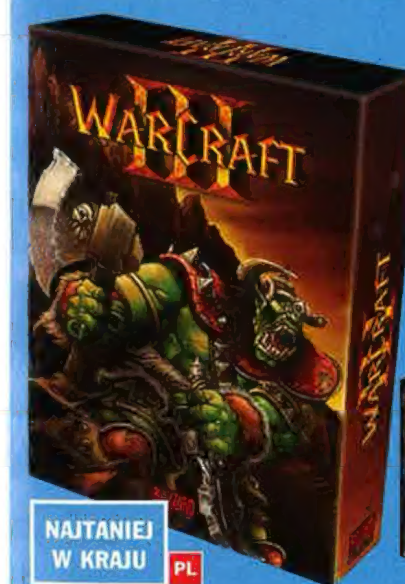
KSIĄŻKI

FILMY DVD

GAMEBOY

ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadzety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

WARCRAFT III



Trzecia odsłona doskonałej serii gier RTS Warcraft. Gracze będą walczyć w całkowicie interaktywnym świecie w którym znajdą: wędrujące potwory, neutralne miasta, twierdze czy świątynie. Gracz będzie mógł wybierać spośród czterech różnych ras: Orków, Ludzi, Nieumarłych i Ciemnych Elfów, z których każda dysponuje własnymi unikalnymi jednostkami, technikami wojennymi i magicznymi właściwościami.

PREMIERA: CZERWIEC 2002

NAJTANIEJ
W KRAJU PL

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III otrzymasz GRATIS SACRIFICE (3CD) PL

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeth. Rozwój krainy postępowo będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość – miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W „czwórce” kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która daży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

99 PL 3DO

WIZARDRY VIII



Posiada ogromny świat fantazji i tajemnic. Fascynująca grafika 3D, niespotykana dotąd w grach RPG. Gra wspiera się z wieloletnią akcją. Możesz tworzyć własnych bohaterów, wybierając spośród 11 ras i 15 klas. Niezwykły, nowy system walki. Walczysz z ponad 100 rodzajami potworów. Rozgrywasz ponad 100 różnych, animowanych czołówek. Bronisz się przed jednoczesnymi atakami ze wszystkich stron.

99 PL

Zamawiając przed premierą grę Wizardry VIII otrzymasz GRATIS grę TRAFFIC GIANT GOLD PL

PREMIERA: STYCZEŃ 2002

Zamawiając przed premierą grę Heroes of Might and Magic IV otrzymasz GRATIS grę BATTLE ISLE 4 + INCUBATION PL



PREMIERA: LUTY 2002

NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

WIRTUALNY.COM

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:
<http://www.gry.wp.pl/>



Kingpin: Life of Crime

Rumble with up to 16 human gangstas via LAN internet with multi-player gang-bang for control of your turf.

- Recruit a gang of thugs and rule the streets. Your gang will follow you on a big job, back you up in a fight, or hang back to guard your turf.
- Shoot a snitch in the kneecaps, or snuff out a rival with a single head-shot and watch them bleed.
- The local Pawn-O-Matic has the weapons you need if you have the cash.
- Talk to people the way you want... from smack to cool.

Built upon the Quake II engine, taking graphic violence to a whole new level.

Kingpin: Life of Crime

18 CD-ACTION trzynasty 2001

Ubranko na miarę

OKŁADKI NA CD

www.kawaii.pl

Kawaii

w grudniu same hity!

Łowca Dusz
Magiczni wojownicy

Dragon Ball
Rycerze Zodiaku

Wojowniczk
z krainy marzeń

PREZENT!
Cenna karta **POKÉMON**

KOMPENDIUM KAWAII
po raz trzeci!

300 stron!

Artykuły
Polski Animeguide
Index WSZYSTKICH
artykułów Kawaii

szukaj w Empikach i księgarniach

Magic Knight Rayearth © Clamp, Kodansha/Tokyo Movie Shinsha.

DIABLO
BATTLE CHEST

„Diablo Battle Chest” to kolekcjonerskie, ekskluzywne wydanie najsłynniejszej, komputerowej sagi. Jeśli nie posiadasz jeszcze w swojej kolekcji kultowej gry Diablo 2, to teraz masz wyjątkową okazję, aby to zmienić!

Pakiet Diablo Battle Chest zawiera:

- ♦ Diablo 2 (3 płyty CD, wersja polska)
- ♦ Płyte audio z muzyką z gry
- ♦ Diablo 2 Lord of Destruction (wersja polska)
- ♦ Płyte audio z muzyką z gry
- ♦ Diablo 1 (wersja angielska)
- ♦ Oficjalny poradnik do gry Diablo 2 opracowany przez Brady Games
- ♦ Trzy obszerne instrukcje do wszystkich gier

Cena zestawu: 199,90 zł.
Kupując Diablo Battle Chest oszczędzasz 89,80 zł.

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĄPIENIA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord of Destruction i Blizzard North są znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Diablo 1 i Diablo 2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment w USA i w innych krajach. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością ich prawnych właścicieli.
* Gry „Diablo 1” opracowane jest w angielskiej wersji językowej i polskiej instrukcji.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NIEPOWTARZALNY ZBIÓR WSZYSTKICH CZĘŚCI GRY STRATEGICZNEJ SETTLERS JUŻ W SPRZEDAŻY!

„The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to jedyny i niepowtarzalny komplet wszystkich dostępnych części oraz dodatków całej serii The Settlers. Stworzony został zarówno z myślą o fanach serii jak i dla tych, dla których przygoda z The Settlers jeszcze się nie rozpoczęła. „The Settlers Zestaw Kolekcjonerski” to obowiązkowa pozycja dla każdego kto ceni sobie inteligentną komputerową rozrywkę. W skład zbioru wchodzi kolejno: The Settlers I, The Settlers II Złota Edycja (gra podstawowa oraz misje dodatkowe), The Settlers III Złota Edycja (gra podstawowa oraz dodatki: „Nowe Misje”, „Misja Amazonek”) oraz The Settlers IV, ostatnia i najnowsza część z całej serii.

THE SETTLERS
ZESTAW KOLEKCJONERSKI

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
CD PROJEKT

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSTĄPIENIA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

© 2001 Blue Byte Software. Wszystkie prawa zastrzeżone. Settlers® jest zarejestrowanym znakiem towarowym Blue Byte Software. Blue Byte Software Inc. należy do Ubi Soft Entertainment SA.

Łączna wartość gier z zestawu: 239,60 zł
Cena zestawu 159,90 zł
Kupując zestaw oszczędzasz 79,70 zł!

GOŚ Nowego

PS2 na PC's?

PS2 to skrót od Phantasy Star Online - wielokrotnie nagradzane go (ostatnio "multimedialnym Oskarem", przyznawanym przez the British Academy of Film & Television, za wykorzystanie w grze technologii komunikacji, która pozwala m.in. tłumaczyć "w locie" pisanie przez graczy teksty), i zniekomicie sprzeczającego się

MMORPG-a (w stylu FFXIII), jednego z ostatnich prawdziwych hitów na starzejącego się w ekspresowym tempie Dreamcasta. Nie byłoby w tym nieinteligentnego dla producentów, gdyby nie fakt, że Sega, starając się opóźnić inne przychody, zleciła twórcom PS2 - Sonic Team - przekonwertować go na platformę PC! Czy i jak w jakim stopniu właściciele blaszaków mają męgową fantazję - zobaczmy po premierze, która... co? już lub dopiero (bliższych szczegółów jak na ten moment brak) w przyszłym roku.

Znany w 802

Na dniach przed premierą niecierpliwie wyczekiwano przez rzesze fanów Soldier of Fortune 2: Double Helix, sequela najbardziej rzeczywistego (orzynajmniej pod względem, hm... naturalizmu prezentowanych) first-person shootera rodem z Ravens, informujemy (w telegraficznym skrócie), czego po nim spodziewać się "nie można". Po pierwsze - arcy-

GATUNEK: TPP/adventure

Tomb Raider

Next Generation

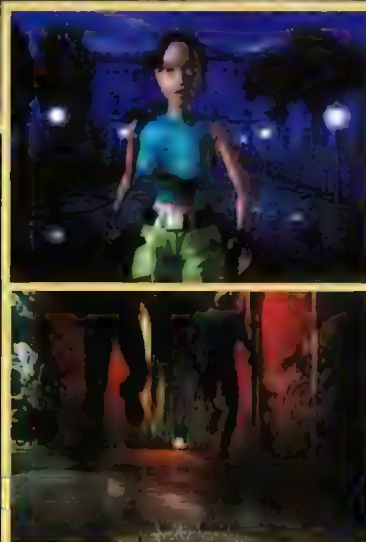
Ugly Joe



Bohaterowie są zmęczeni. Nawet jeśli mają olśniewające (silikonowe) ciała i są supermenami w żeńskiej postaci. Po pięciu latach tłuczenia kolejnych edycji Tomb Raidera objawy zmęczenia wykazywali i twórcy (coraz bardziej schematyczne przygody na niemal tym samym engine'ie), i gracze (coraz mniejsza chęć inwestowania kasy w sequele TR). Czy sama Lara była zmęczona - tego tak naprawdę nie wiem. Ale pewnie miło jej nie było. Nie pojawiła się nawet na targach E3, a to już wymownie świadczy o zniechęceniu, jakie ją ogarnęło. W każdym razie wszystko wskazywało na to, że czeka ją emerytura, ciepłe kapcie i herbata z ziółek - na lepsze trawienie. Przyznacie, że to niemiła sytuacja dla tryskającej energią kobiety w pełni wieku (jednak tu jej wieku wypominać nie będę :)). No i kto o zdrowych zmysłach pozbyłby się takiej kury znoszącej złote jajka?

Jak wybnąć z tej sytuacji? Może tak - umarł Tomb Raider (a Lara CHYBA też, tam w piramidzie?) - niech żyje... nowa Lara i Tomb Raider Next Generation. Czyli tak naprawdę to (mówiąc językiem fanów 4 kółek) producenci TR i Lary poddali swe produkty tuningowi, liftingowi i redesign'owi. Postanowili odnowić produkt, zmienić jego image i zaadresować go do trochę innej grupy odbiorców niż poprzednio.

Gra powinna ukazać się jesienią przyszłego roku (dla PC, Xbox, PSX2). A ponieważ przez ten czas zmienić się może WSZYSTKO, to tak naprawdę NIC



konkretnego na jej temat nie wiemy. Gorzej nawet - w branży krąży tak wiele plotek, pogłosek i pojawia się tyle niepotwierdzonych "przedecków", że trudno wyłuskać z nich to, co jest prawdą. (Np. jedno źródło twierdzi, że TRNG zobaczymy jeszcze w tym roku!) Stąd z góry usprawiedliwiam się, że jeśli za jakiś czas okaże się, iż gra wygląda zupełnie (albo nieco) inaczej, niż ją tutaj anonsuję, to nie moja wina

Przed wszystkim zmieni się założenie gry - a właściwie serii, bo nikt chyba nie wątpi, że na jednym odcinku się nie skończy. TR miał dość luźną strukturę: kolejne części łączyła zasadniczo tylko postać Lary Croft. Tymczasem Tomb Raider Next Generation będzie czymś w rodzaju kolejnych rozdziałów wielkiej powieści. Każdy z epizodów będzie opowiadał osobną historię, ale jednocześnie będą tworzyły większą całość; przez wątki będą przewijały się pewne postacie, rozmaite zdarzenia, które wydawały się mało znaczące w chwili, gdy miały miejsce, tymczasem mogą - w zupełnie innym miejscu i czasie - okazać się kluczowymi scenami, które umożliwią nam rozwiązanie Tajemnicy.

Nowa Lara, nowa gra?



Rally Trophy

PREMIERA
28
LISTOPADA



79⁹⁰
ZŁOTYCH

PL

"Gracie, czujesz w ustach smak kurzu spod kół samochodów. Mówię wam, smakuje jak zwycięstwo!"
"Jakiś, powstrzymajcie się, niechcie tak mówić. To w końcu jest powściągnięty, trzeźwy, ciemny okulary."
Secret Service
"Z drugiej strony, widok z wnętrza auta pozwala w pełni cieszyć się urokami przyrody i krajobrazu. Nie bójcie się stwierdzić, że Rally Trophy stanowi poważne zagrożenie dla miłośników namolnego okulary - tylko drugiego."
"Samochody to już nie są zabawki, a w trakcie gry odczuwacie ich dynamikę, tak jak ciemne, niebezpieczne światło w ciemności, które przyciąga i przyciąga. To jest prawdziwy smak zwycięstwa!"
Świat Gier Komputerowych

Logitech
MOMO Force



NAJLEPSZA DO
SYMULATORÓW
RALLY:
KIEROWNICA
LOGITECH MOMO FORCE

Coś Nowego

Jeśli brzmiałoby, że to może być tłumaczone tak: to będzie coś na kształt X-Files, gdzie każdy odcinek jest zamkniętą całością - ale jednocześnie jest częścią opowieści o walce naszych agentów o ujawnienie Ukrytej Prawdy i zdemaskowanie spiskowców. Teraz rozumiecie?

Jednak nie jest do końca jasne, na jakie zasady będą tworzone poszczególne epizody. Wyczytałem gdzieś, że może być tak, iż po nabyciu NG, kolejne z nich będzie można (w dowolnej kolejności!) nabyć w Internecie i wzbogacać nimi wyjściową fabułę gry. Hm... trochę to, jak dla mnie, zbyt zakręcone... ale kto wie, kto wie. Niemal na pewno będzie można bez problemu edytować występujące w grze postacie czy dodawać im np. nowe bronie i elementy wyposażenia - choć te naturalnie (jak rozumiem) będzie tworzył tylko Eidos (ciekawe tylko, czy trzeba będzie za to płacić, czy też będzie darmowe).

Znacznie pogłębił fabułę. Już nie będzie skoków dla skoków i efektownych piruetek z pistoletami. Lara dorosła, błazenada się skończyła. Autorzy obiecują ciężką, mroczną atmosferę, rodem z "Egzorcysty" czy "Omen". Cześć zaadresowano raczej dla starszych niż dotąd odbiorców, fabuła pokaże za-

tem także te ciemniejsze zakamarki ludzkiej duszy i umysłów. I choć będzie to nadal gra akcji, to nie licząc, że ograniczycie się do szukania wyłączników czy innych tego typu urządzeń. Tu trzeba będzie dedukować, łączyć pozornie niezależne wydarzenia i wyciągać wnioski ze zdobytych szeregów informacji.

Mroczność owa znajdzie też odzwierciedlenie w oprawie graficznej gry. Ta, po pierwsze, będzie robiona na zupełnie nowym engine'ie, który zapewni znacznie lepsze wrażenia wizualne i dużo doskonalszą interakcję z otoczeniem. Po drugie, co widać na screenach, grafika jest zdecydowanie bardziej "gotycka" i ponura. Widać też dbałość o szczegóły, czego za bardzo o serii TR nie dało się powiedzieć.

No a sama Lara? Ponoć ma w końcu grać nie tylko biustem i pupcią, ale i twarzą - tzn. autorzy skoncentrowali się także i na tym elemencie jej ciała. Teraz (ponoć) jej mimika będzie ważnym elementem w grze i nie ograniczy się tylko do szczyrzenia zębów w cut-scenach. Zresztą nie tylko mimika będzie ważna - postawa Lary będzie sygnalizować, czy nasza pani archeolog jest zmęczona, wystraszona, ranna, czy np. wściekła. Ba, jeśli Lara odruchowo zjeży się na czyjś widok, to można podejrzewać, że ten ktoś tylko udaje przyjaciela? Co wy na to? (Swoją drogą, nie można nie zauważyć, że nowa Lara jest znacznie staranniej zaprojektowana niż do-

Ale wróćmy jeszcze na chwilę do fabuły. Właśnie udało mi się zobaczyć coś, co wygląda na scenariusz pierwszego epizodu! Składa się on z czterech aktów. W pierwszym Lara pojawia się w Paryżu, by odwiedzić przyjaciół. I faktycznie, zaraz trafia na starego przyjaciela - kłopoty. (François Clapote? Johnny Trouble? :)). Ktoś dybie na jej życie, ale kto i dlaczego - nie wiadomo. Co nie zmienia faktu, że Lara musi się sporo napocić, by wynieść swą skórę w jednym kawałku. W drugim akcie Lara stara się odkryć, kim są ci, którzy chcą ją zabić i jakie mają motywacje. (Przy okazji zwiedzimy Luwr). I choć nuda ucieka, to jest to już odwrót taktyczny, w ramach którego ofiara i myśliwy często zamieniają się miejscami. Trzecia część będzie mniej "akcyjna" - zmuszać będzie do myślenia, ponieważ tutaj właśnie dowiemy się, czemuż to Lara ma kłopoty i komu je zawdzięcza. Część finałowa to ułkon w stronę starych fanów TR i filmu z Angeliną - Lara w kaskaderski sposób pokona wszelkie pułapki i da bobu temu, kto zorganizował zamach na jej życie - w huku broni, blasku flar, błyskach eksplozji, grzmocie lawin :) itd., itp. Ale - jak już sami wiecie - to nie będzie koniec. A jeśli już, to tylko koniec początku. Przed nami długa droga do domu...

A to, co najważniejsze, zachowałem na finał. Oprócz Lary w NG pojawi się niejaki Curtiss Facet, żeby nie było wątpliwości. Curtiss nie tylko zaistnieje w grze, ale nawet (uwaga!) od czasu do czasu będziemy mogli sobie nim sterować. Ba - to nie



ład, a jej ciało składa się z dużo większej liczby polygonów [bo aż 5000], co wyraźnie wyszło jej na dobre. Tradycyjnie też LC ma dysponować dodatkowymi możliwościami - ale wybaczone. Słyszałem tak wiele wersji, że po prostu nie ma szans, bym wśród nich wyluskał te prawdziwe. Zdradzę tylko, że NG troszeczkę nawiązuje do... RPG, tzn., Lara w miarę upływu czasu może zyskiwać doświadczenie w posługiwaniu się różnymi przedmiotami, a i jej parametry mogą być modyfikowane naszymi działaniami (dotąd było to możliwe tylko w przypadku paska energii :)). I już nie będzie tak, że po 20 metrowym skoku w dół trzeba tylko znaleźć/użyć apteczkę, by wszystko błyskawicznie wróciło do normy. Nasza superwoman umarła, żyje człowiek!

koniec. Jeśli gracze (i graczki) zaakceptują go, to EIDOS, z czym się nie kryje, planuje wprowadzenie całkiem nowej gry z Curtissem w rolę głównej.

Naprawdę jestem ciekaw, jaki będzie odbiór Nowej Lary przez graczy. Z jednej strony, gra jest skazana na sukces, Lara - to Lara. Pewniak. Z drugiej jednak strony - czy taka dość radykalna kuracja wyjdzie naszej idole na dobre? W sumie mam nadzieję, że tak. Choćby z tej prostej przyczyny, że ze względów ideologicznych chciałbym, aby trójca "w każdym styczniowym CDA na okładce jest Lara" trwała nadal. Long live, Lara! :)

Tomb Raider Next Generation

Producent: Eidos

Nowa Lara, nowa gra?

JUŻ W SPRZEDAŻY!

PC
CD
ROM

FIRAXIS

INFOGRADES

CZY W TWOIM ŚWIECIE ATAK JEST NAJLEPSZĄ FORMĄ OBRONY?

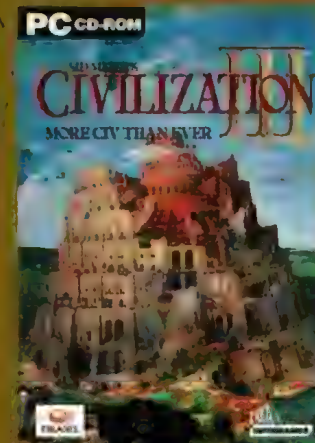


W Civilization 3 wojna to tylko jeden z wielu elementów polityki zagranicznej. Dzięki umiejętnym negocjacjom, zakulisowym działaniom i zawartym koalicjom możesz osiągnąć znacznie więcej niż za pomocą brutalnej siły. Jednak jeśli dyplomacja nie skutkuje wyślij swoją armię i zrównaj przeciwników z ziemią!

Przygotuj się! Najnowsza odsłona kultowej gry strategicznej nadchodzi.



SID MEIER'S
CIVILIZATION
III



www.civ3.com

ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.witbulay.com

Wydawca: Firaxis Games
Dystrybutor: CD Projekt S.A.
www.cdprojekt.com

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. "Sid Meier's Civilization" jest zastrzeżonym znakiem handlowym, Infogrames oraz logo Infogrames są znakami zastrzeżonymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Firaxis Games jest zastrzeżonym znakiem należącym do Firaxis Games, Inc.

COS NOWEGO

niezbyt to wiarygodne, ale co tam byłoby było zabawne. J. Po chwili - kompletnej nieprzydatności "głosomierzu" (było coś takie go...) - teraz faktycznie opoje skradania się nabierze znaczenia. Po piąte wreszcie - beznadziejnie głupiego zachowania się przeciwników - Al w SoF2 ma być czymś, czego nigdy dotąd nie było!

Debiut premiery Double Helix - polowa lutego 2002. Więcej informacji - jak tylko się pojawią.

Tannhauser Gate - już jest!
Na 3 grudnia wrocławski developer - Tannhauser Gate, zapowiedział premierę pierwszego zrealizowanego w Polsce MMORPG-u (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) o tytule "Mimesis Online". Więcej można się dowiedzieć na stronie www.mimesisonline.pl

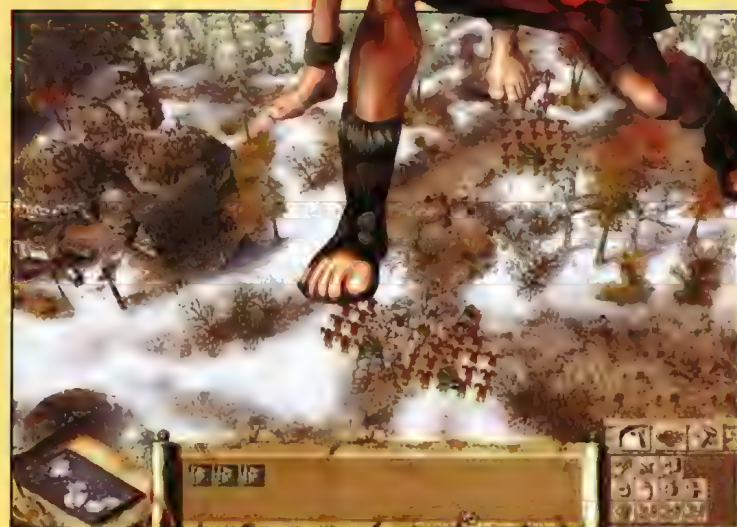
Praetorians

■ CormaC

Pamiętacie Commandosów? Głupie pytanie. Gra narobiła tyle hałasu, że nawet głuchy by o niej słyszał. Hiszpanie z Pyro Studios postanowili pójść za ciosem i równolegle z kontynuacją tamtego wielkiego hitu rozwinęli nowy projekt, osadzony jednak w zupełnie odmiennych czasach i realiach.

Stawiam zgrzewkę zimnego piwa, że niejeden domorostry strateg lekce historii, poświęcone dziejom starożytnym, pochłaniał z półotwartymi ustami. Żadna późniejsza epoka nie wydała chyba plejady wodzów tak wybitnych jak właśnie antyk - zdolnej do wytrzymania wyścigu z Aleksandrem Macedońskim, Hannibalem czy Cezarem.

Po takim wstępie, a i tytuł mówi sam za siebie, nielud



no jest się domyślić, w jakiej epoce ockniemy się, wkładając do napędu kompakt z Praetorians. Otóż pretorianie byli do 312 roku elitarną gwardią przyboczną kolejnych cesarzy rzymskich, których - jak pamiętamy - było na pęczki tuziny i mendlę. Zresztą pretorianie mieli w tym swój udział, jako że nie byli jedynie siłą wojskową - odgrywali także ważną rolę polityczną, między innymi mieli wpływ na osadzanie (i odsadzanie) cesarzy.

Podstawy historyczne (w tym przypadku kampanię Juliusza Cezara) autorzy potraktowali jednak jako swoisty stelaż - akcja opiera się na prawdziwych zdarzeniach, ale zaadaptowanych tak, by

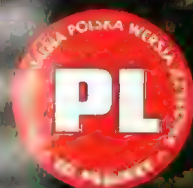
powstała gra jak najbardziej atrakcyjna i różnorodna. Dzięki temu niepostrzeżenie doszliśmy do sedna sprawy. Poprzez pustynny pył Egiptu i pola Gali dotrzemy do samego serca Imperium. Cel? Oczywiście cesarskie wieńce. Droga do upragnionego tronu nie będzie jednak prosta, zwłaszcza gdy weźmie się pod uwagę czekającą na samym końcu gwardię pretoriańską - najpotężniejsze oddziały w całym Imperium, gotowe broń obecnego cesarza za cenę każdej kropli krwi. W sumie na gracza czekać będzie 15 misji (a może bardziej na miejsu byłoby słowo "bitew") oraz kilka map zaprojektowanych z myślą o zabawie stadnej po sieci (maksymalnie osiem osób). Jak na razie twórcy odcinają się od pomysłu udostępnienia edytora etapów.

Praetorians będzie całkowicie trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego (RTS), stawiającą na bogactwo jednostek, których odpowiednie łączenie i wykorzystywanie ich zalet (w przypadku naszych oddziałów) oraz wad (u żołnierzy nieprzyjaciół) będzie kluczem do końcowego sukcesu.

Z gry "odsączono" praktycznie całe zarządzanie surowcami, budowanie i tym podobne kwestie. Na początku każdej bitwy gracz dysponuje pewną z góry narzuconą liczbą jednostek różnego typu, którą będzie można zmieniać jedynie w niewielkich granicach - przez rekrutację w posiadanych wioskach. Jak widać, rozgrywka będzie praktycznie li tylko taktyczna - wiesz, jaką masz ar-

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Jesteś z nami czy z trollami?



My skrzaty naprawdę istniejemy! Mieszkamy pod ziemią, ale czasami wylazimy na powierzchnię. Bardzo lubimy piwo, bezalkoholowe ;), jak również smażone chomiki na zakąskę. Ponadto uwielbiamy chodzić do pubu, czasem bawimy się w dyskotekę. Mamy szerokie zainteresowania. Przykładowo, interesujemy się pięknymi, różnymi skrzakami o dużych niebieskich oczach. Tak naprawdę lubimy wszystko oprócz trolli, bo trudno jest polubić kogoś kto przepada za hotdogiem z Wigglesem w środku.

Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Opiekuj się społecznością zabawnych skrzatów i zapewnij jej warunki do rozwoju. Baw się organizując swoim podopiecznym czas wolny od pracy. Wymyślaj nowe technologie i podziwiaj jak wraz z ich rozwojem zmienia się otoczenie. Nie zapomnij jednak o najważniejszym zadaniu: musisz pojąć złego Fenrisa kryjącego się gdzieś pod ziemią...



2CD



Wiggles to złożone stosunki rodzinne...



...bohaterskie potyczki z okrutnymi bestiami...



...i nieustanne poszukiwanie sensu życia!



(innonics)

ZAMÓW JUŻ DSIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualna.pl

Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wirtualna Polska
www.gry.wp.pl

© 2001 Innonics GmbH, Hannover, Niemcy. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra, scenariusz, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieleentwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.

Coś Nowego

twórców, zupełnie inne - w istocie bardziej podobny do innego zapowiedzianego już oficjalnie tytułu Codemasters - TOCA Race Driver. większy nacisk położono w nim na kierowcę i team niż samochód i



trasy, co zdaniem szefa projektu - Ricka Natha, ma pomóc graczom "wejść" w rolę McRae. Oż, nie jesteśmy wprawdzie pewni czy podoba nam się ten pomysł, wypadła jednak przyjaźń, że odpowiedzialny za CMR 3D ponad 40-osobowy team wie, co robi. Wiemy jednak na pewno, że napoczą się, by przebić pod względem dostarczonej radości z gry niedawno wydane Rally Trophy.

Colin McRae Rally 3D planowany na PC i PS2 (prawdopodobnie

nie, w dzisiejszą siłą dysponuje przeciwnik i... to wszystko, co masz. Nie będzie ograniczenia w polu widzenia, gracz dostanie wszystkie informacje niezbędne do analizy sytuacji i opracowania planu bez późniejszych niespodzianek w rodzaju: podchodzi mi do krawędzi, odsłania się mapa, a tam kukuset n ew docznych wcześniej jeźdźców. Wyjątkiem od tej koncepcji będą tylko: wyłącznie misje nocne, gdzie zobaczymy typową dla takich gier mgłę wojny (fog of war), która ogranicza pole widzenia.

W świetle tych informacji okazuje się, że sukces polegać będzie na prawdziwych umiejętnościach w dowodzeniu, a nie w zarzucaniu wroga coraz to nowymi zastępami piechurów produkowanych na masową skalę. Jedyną produkcją, o jakiej wspominają deweloperzy, dotyczyć będzie montowania machin oblężniczych. W sumie w grze znaleźć ma się wachlarz 18 różnych jednostek (piechurzy, piechota lekka i ciężka, rucznicy, kawaleria itp.) oraz 15 modeli maszynowni plus kilka smaczków w postaci łódek czy okrętów wojennych. Nie musimy chyba wspominać o tym, że jednostki galijskie, egipskie i rzymskie będą różnić się od siebie liczebnością, siłą wyposażeniem i umiejętnościami. Galowie, dla przykładu, będą bardzo liczni, jednak słabiej opancerzeni.

ni i będą walczyli raczej niewyszukaną bronią, za to będą w stanie wznosić mroźną krew w żyłach okrzyki bojowe. Ważną rolę podczas obmyślania taktyki będzie szerokie spektrum formacji, w jakie będzie można ustawić wojska. Żółt na przykład (swoiste "pudeleczo" z tarcz) ize powoli i formujący go żołnierze są nietykalni dla tuczników, ale zdolność manewru ma mizerną, zaś jeśli wrog dysponuje katapultami to mama dół. Albo z kolei taka ciekawostka: eka-kawaleria będzie miała możliwość przemieszczania się w pieciorow szyko, podjeżdżamy pod mury forty, zsiadamy z koni i wdrapujemy się na planki. (Swoją drogą, fantastycznie zrealizowano sceny szturm na twierdze - z wdarciem się na mury po drabinach, zniechęceniem "crających się" za pomocą bodaj wrzącego oleju.)

graficznie dziesięć Hiszpanów za - powiada się absolutnie rewelacyjnie. Wszyscy ko zapięte jest na ostatni guzik, najwyraźniej nie było dla grafików

prioritytetów - równie piękne są egipskie piramidy czy fortyfikacje Galów co pojedyncze jednostki wymodelowane w pełnym tró wymiarze, wraz z bronią i zbroją, skałami czy drzewami. Bitwy będą zapierały dech w piersi, również z innego powodu - silnik ciągnie aż 5000 jednostek walczących naraz!

Na szczęście nie trzeba będzie wydawać rozkazów każdemu z osobna, bowiem dyrygować będziemy oddziałami bez rozmiękania się na drobne. Mapy, jak zapowiadają twórcy, nie będą ogromne, jednak wystarczająco duże, by nie wywoływać klaustrofobii. Poza tym mają obfitować we wszelkiego rodzaju zabudowania, z których niektóre można będzie wykorzystywać celach taktycznych.

Z problemami optymalnego ukazania pola bitwy ludzie z Pyro Studios poradzi sobie, ograniczając liczbę kamer. Krok zdawałoby się kuriozalny, jednak całkiem sensowny, gdy wystucha się tu maczenia tego zabiegu projektantów. Ogromna liczba kamer co paradoksalnie - zaciemnia obraz całej rozgrywki i wprowadza zamieszanie. W Pretorianach zapowiadane są tylko dwa rodzaje widoku - taktyczny i strategiczny (nie podano jakie elementy je różnią - zapewne chodzi o zoom mapy), zapewniające pełną kontrolę na polu bitwy.



także na Xboxie na drugą połowę roku dwutysięcznego i drugiego. Poniżej kilka forów Focusa 2001 nowego, i jak twierdzą, drugoplanowego bohatera gry.

Gulczas w Rally Trophy
Kto użyczy głosu do Rally Trophy? To pytanie zadawaliście sobie na pewno bardzo często. My też. W końcu firma CD Projekt poinformowała nas o swojej zaskakującej i bardzo oschliwej decyzji. Otóż w rolę pilota w grze Rally Trophy wcielił się nie kto inny jak sam Gulczas (Piotr Gulczyński), prowadzący program motoryzacyjny Automania. Jak wszyscy wiemy Gulczas to też były mieszkaniec domu Wielkiego Brata, pomimo wielu za-



Zaletą gry ma być również jej intuicyjność oraz elastyczność, które pozwolą rozkoszować się fabułą zarówno wytrawnym strategom, jak i tym, którzy przy piśmie sobie miecz (w tym przypadku gladius) do boku tylko od święta. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Jak twierdzą Hiszpanie, obsługa gry będzie prosta do nauczenia się, jednak trudna do zgłębienia w stopniu mistrzowskim.

Z ferowaniem wyroków trzeba się raczej wstrzymać do czasu ukazania się gry w całej wersji, czyli co najmniej do wakacji przyszłego roku. Jednak wątpię, by twórcy Commodosów spaprali ten temat.

Praetorians

Producent: Eidos

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Szukasz

haka

na

MONOPOLY
TYCOON
www.monopolytycoon.com



konkurencję?

Twoi konkurenci to zwykłe płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzystwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: spekulując ziemią, otwierając restaurację fast food lub nawet dyskotekę! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj w Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Rozwój swojej firmy będziesz mógł obserwować w ogromnym, tętniącym życiem, wirtualnym mieście. Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!

WERSJA ANGIELSKA
99⁹⁰
WERSJA ANGIELSKA

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wydawca dystrybutor w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

INFOGRADES

Hasbro

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Infogrames i logo Infogrames są znakami handlowymi należącymi do Infogrames Entertainment S.A. Monopoly jest znakiem handlowym należącym do Hasbro, Inc. © 2001 Hasbro International Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Licencję udziela Hasbro Consumer Products. Dystrybucja na świecie Infogrames. Wyprodukowano przez Deep Red

GOS Nowego

GATUNEK: RTS

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

Cormac

Choć trzeci wymiar wdarł się już na dobre do świata komputerowej rozrywki i panuje tendencja, by wszystko robić w 3D (czego szczytem był dla mnie remake Froggera), mimo to ostał się gatunek jakby na przekór postępowi i co więcej - trzyma się nieźle. Chodzi mi o RTS-y z widokiem izometrycznym, których eksplozję popularności wywołał jakiś już czas temu Starcraft. Gatunek święci ponoć szczególny triumf w Azji, zatem nie dziwi informacja, że Primitive Wars to dzieło Koreańczyków.

Ale gry wydano w "mieszanych" uniwersum, który parafrazując "oznaczone" ze światem fantasy

rań, by rozgrywać wojny między dwiema grupami. W momencie gdy czytacie te słowa, najprawdopodobniej ruszył już pierwszy konkurs europejski, nie-komercyjny, na stworzenie Primitive Wars, który służyłby prowadzeniu nie tylko małych i niezobowiązujących

zupających partyjek, ale też całych turniejów.

Dla tych, którzy nie mogą pozwolić sobie na grę internetową (ech... znam ten ból), przewidziano również opcję zaciągnięcia w sieci lokalnej.

Pod względem graficznym gra stoi na całkiem przyzwoitym poziomie, choć nie pamiętam zapewnień twórców o "innowacyjnej, grafice izometrycznej". Czyżby zapomnieli już, że istniało jeszcze coś oprócz trójwymiaru? Szczególnie dobre wrażenie zrobiły na mnie jednostki - duże, kolorowe i dobrze narysowane. A w ogóle to miłą odmianą było przyjęcie nie się czemuś tradycyjnemu, bez nadmiaru efektów i wielokątów. Grafika dwuwymiarowa ma też pewną oczywistą zaletę - konfiguracja sprzętowa (tu: Pentium 550, minimalna: P266 MMX), która może być w tym przypadku wykorzystana, według twórców innych gier do niczego się już nie nadaje. :)

Pozycji tej możecie zacząć szukać w sklepach jeszcze przed Bożym Narodzeniem - po bardzo rozsądnej cenie i w całkowicie spolszczonej wersji.

Primitive Wars

Producent: Wirtualny Wojownik

I umieszczono na odseparowanej wyspie porzuconej góry na środku oceanu. Na ciasnym skrawku jądowej ziemi koegzystowały cztery rasy: elfy, ludzie, dinozaury oraz demony. Konflikt wisiał nad nimi od zarania dziejów. miały miejsce zatargi: aż w końcu wybuchła regularna wojna o każdy metr kwadratowy wyspy. Gracz będzie mógł opowiedzieć się po dowolnej z czterech stron konfliktu, wybierając tę, której jednostki, wyposażenie i budowle najbardziej przypadną mu do gustu. a wszystko to dla każdej z nacji ma być niepowtarzalne. Różne mają być też modele sztucznej inteligencji, co sprawi, że przeciwko każdej z ras będzie się występowało w inny sposób. Wspólne jest dla nich to, że wnikliwie będą analizować poczynania gracza i - podobno - nie dadzą się dwa razy nabrać na ten sam trik.

Cztery wojska dają w sumie cztery kampanie, z których każda zawiera dwanaście misji rozgrywanych zarówno w świetle dnia, jak i przy blasku księżyca.

Jeśli tego wam mało, będzie można tworzyć własne scenariusze za pomocą dołączonego edytora. Możliwe jednak, że ważniejszy od gry solo będzie tryb multiplayerowy. Wizard Soft, firma specjalizująca się w grach online, dołożyła wszelkich stara-

jęć, zgodził się na propozycję. A oto zdjęcie z nagrania.

Codename Charlie

Nasli słowiański polarytyk i bęsiadzi dołączają do grupy twórców bezkompromisowych, czyli najlepszych z możliwych first person shooterów. Codename Charlie, dzieło słowackiego Outsider Development, jest czymś faktycznie wyjątkowym - propozycją tego typu, brakuje mu jak CC o Wietnamie, a przy tym grywalnych - jest jak na lekarstwo (im, na myśl przychodzi mi jedynie Lost Patrol...). Dobre samopoczucie, wynikające z szansy wzięcia udziału w historycznych bitwach, niestety niestety pisuje faka, że premierę Codename Charlie Outsider planuje dopiero na drugi kwartał 2003. Pech. :/



100% GIER - 50% CENY

FAJNA CENA!

TERAZ WIELKIE HITY ZA 49.90!

Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



49,90



49,90



49,90

EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA

W serii „Fajna cena” kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER. W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĄ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.cdprojekt.com.pl

Wydawnictwo polskie
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, logo i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Coś Nowego

Worms Blast 3D

LeM Informuje, że kolejną część serii Worms, której twórcami są członkowie Team 17 (inni twórcy Stunt GP), obecnie współpracujący z francuskim koncernem multimedialnym Ubi Soft, wydana w polskiej wersji językowej, a jej polska premiera jest przewidziana na początek przyszłego roku. Cena będzie zważana, jak WORMS BLAST 3D, czyli w granicach 50 zł! Worms, choć znane i popularne na całym świecie, w nowej wersji mogą wielu z fanów zaskoczyć. Oto po raz pierwszy zobaczymy sympatyczne robaki w 3d. Wprowadzono wiele nowych udogodnień i zwrócono zrybem turem rzygryki, teraz do dyspozycji gracze będą mieli w trybie singleplayer i multiplayer także duży wybór broni, tych znanych z poprzednich odsłon (rocket launcher, shotgun), jak i zupełnie nowych (see monster attack, meteor storm czy Torpedoes). W nowej grze spotkamy 8 znanych postaci ze świata Worms, razem z którymi będziemy przenosić poziom pełne zakreślonych zagadek i ukrytych zadań. Jak twierdzą autorzy gry, trzeba będzie wykazać się niełatwą srotyem i strategicznym myśleniem, aby uchronić się przed niebezpieczeństwem, które może nadejść z każdej strony. To czego napewno nie zabraknie w WORMS BLAST 3D to przenośowy humor i szalona zabawa, które w połączeniu z intuicyjnym interfejsem i kreskówkową grafiką, będą stanowić wymienną zabawę, tak dla weteranów wormisowego świata, jak i dla nowych graczy.

WORMS BLAST 3D
KOLEJNA ZADAWANA
ANY OTHERS WARS
WORMS
GRACZ SIĘ WYTRZYMAĆ JAK NAJWIĘCEJ

AvP2 za słów!

Najbardziej przerażająca gra FPS w historii czasu już wkrótce powieści nas ponownie. Alien vs. Predator 2 (nasz beta-test znajdziesz na stronie 44), to kontynuacja hitu z 1999 roku, który już niebawem ukaze się nakładem wydawnictwa Play-It, w oryginalnej angielskiej wersji językowej. Nie dość dobrych wieści - gra wydana na 3 płytach, z bonusem w postaci pełnej wersji gry Pyl, sprzedawana będzie nie w cenie 129 złotych jak wcześniej mówiono, lecz zaledwie 99! Predatorzy, Xenomorphy, Marines - do sklepów!

Bestsellery w ofercie Play-It

Jak informuje Play-It! w sprzedaży winny być już złote wersje czterech znakomitych tytułów: Cezar III, Gabriel Knight: Krew Świętych, SWAT 3D (Elite Edition) i Homeworld! Każdy z nich, przy rewelacyjnej cenie - 50 zł.



GATUNEK: CRPG

Maciej "Thanatos" Mamiński

W historii komputerowych RPG jest kilka takich tytułów, o których powinien słyszeć każdy wielbiciel tego gatunku. Do tego ekskluzywnego grona z pewnością należy seria firmy Wizardry, którą do tej pory skomputeryzowano 7 razy. Ale nic to - producent gry, kanadyjska firma Sir-Tech, właśnie pracuje nad kolejną częścią oznaczoną numerkiem 8.

W najnowszej odsłonie zajdzie wiele zmian w stosunku do poprzednich części. Świat w Wizardry 8. Bane of the Servant ma być połączeniem science fiction i fantasy. Twórcy obiecują, że gra zostanie odpowiednio zbalansowana i że dwa zupełnie różne universa będą mogły współistnieć.

Bardzo ciekawie zapowiada się już rozpoczęcie rozgrywki. Otóż Sir-Tech wprowadził możliwość importu postaci z Wizardry 7 w wersję normalnej, jak i w Gold. Oczywiście proces ten spowoduje, że już na starcie wasza drużyna będzie miała więcej punktów doświadczenia, lepsze przedmioty i nowe umiejętności. Jakby tego było mało, gra dopasowuje się do przygód gracza z Wizardry 7 - dla mnie bomba, ale jako że W7 pokazała się w 1990 roku, nie sądzę, żeby zbyt dużo osób z tego skorzystało.

Fabula rozpoczyna się dokładnie tam, gdzie zakończyła się Wizardry 7: Crusaders of the Dark Servant. Tytułowy Dark Servant

posiada potężny artefakt zwany Astral Dominance, a który zawiera tajemnicę życia. Wraz ze swoją drużyną zawędrowaliście do świata Dominus - miejsca narodzin Cosmic Lords, którzy to stworzyli cały wszechświat. Musicie powstrzymać Mrocznego Sługę przed zdobyciem przez niego owych kolejnych artefaktów, które w połączeniu z Astral Dominance, dałyby mu moc równą Cosmic Lordom.

W Wizardry 8 wprowadzono wiele zmian w grafice. Przede wszystkim będzie to pierwsza gra z serii, w której zostanie zastosowane pełne 3D i nowy system poruszania się. Do tej pory w grach ze znacznikiem Wizardry po naciśnięciu strzałki ekran przesuwiał się i postać przeskakiwała do z góry określonego miejsca. Tym razem twórcy dali wam pełną swobodę ruchów - możecie iść wszędzie, gdzie tylko chcecie. Oczywiście wszystkie spotkane w grze postacie, zarówno NPC, jak i wrogie bestie, są wykonane z poligonów. Automatyczna mapa to standard, za tem nie będę o niej nawet wspominał. :)

Przyszłoby czas na bliższe spotkanie z magią. Zestaw zaklęć w Wizardry 8 prezentuje się po prostu wspaniale. Zaklęcia (ma ich być około 90) zostały posegregowane na szkoły: ziemi, powietrza, ognia, wody, siły ducha i przewidywania. Dodatkowo każdy czar może być rzucony na różnym poziomie mocy! Im silniejszy będzie czar, tym trudniejsze będzie jego rzucenie.

Do dyspozycji gracza zostało oddanych 11 ras i 15 klas, spośród których trzeba stworzyć 6-osobową drużynę. Ras jest wiele - od standardowych krasnoludów, elfów czy ludzi po egzotyczne mieszańki ludzi-smoków i "fas kotów" i psopodobnych. Klasy dostępne w grze są tak samo atrakcyjne, zaś z ciekawszych można wspomnieć o Gadgeteers, który może konstruować różne przydatne wynalazki, a inne rozkładać na czynniki pierwsze. Można też wcielić się w postać Samuraja, Ninjy czy Walkirii. Szczególnie ciekawa jest ostatnia profesja, gdyż jako kobileta wojownik będziecie w stanie wytrzymać ciosy, które uśmiercają inne postacie. Do twojej 6-osobowej ekipy w trakcie gry będzie się mogło przyłączyć maksymalnie 2 bohaterów niezależnych, którzy jednak dalej będą wy-

czynności (łączy to szybkość walki w czasie rzeczywistym z dokładnością trybu turemowego).

Również pod względem ilości i różnorodności przeciwników Wizardry 8 nie ma się czego wstydzić. Autorzy obiecują ponad 300 potworów do zabicia, tak więc przyjdzie wam toczyć pojedynki z Fire Elementalami, strasznymi Death Lordami czy z obłąkaną Mook.

Wizardry 8 będzie RPG iem, w którym znajdziecie masę questów, wiele potworów do zabicia i ogromny świat, który można zwiedzić wszędzie i wzdłuż. Wszystko to okraszone klimatyczną grafiką i muzyką. Dodatkowym plusem, który przyciągnie do tej gry tysiące (miliony :) osób jest fakt, że gra nie będzie aż tak hardcore owa jak jej poprzedniczki, a mimo to zachowa wszystkie ich zalety. Pozostaje nam zatem cierpliwie czekać na premierę tego cuda.

Premiera? Przed wiosną 2002.

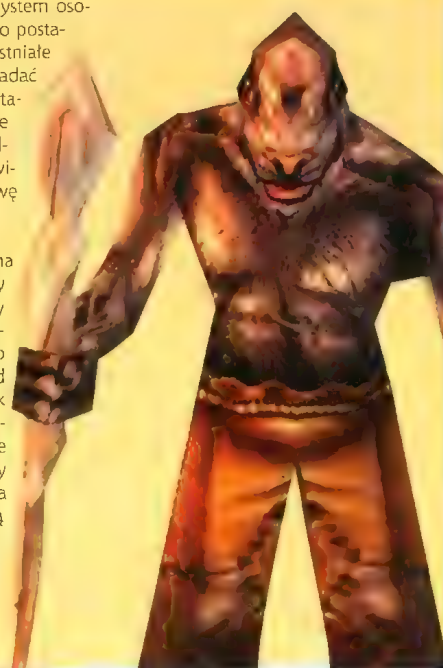
WIZARDRY 8

Producent: Sir-Tech Canada



pełniać własne plany. Poza tym twórcy obiecują zaawansowany system osobowości postaci - podobno postacie będą komentować zaistniałe sytuacje, a nawet opowiadać kawały. Poszczególne postacie w grze mają być opisane za pomocą ponad 40 zdolności, które można oczywiście rozwijać w trakcie wędrówki.

Ciekawie została rozwiązana też walka. Otóż twórcy gry zastosowali system fazowy (nie mylić z trybem turemowym!). W systemie tym kto się kiedy poruszy, za ezy od kilku czynników, takich jak szybkość, inicjatywa czy rodzaj broni. Obecne są także punkty akcji, znane choćby z serii Fallout, które można wykorzystać na dowolną czynność. Dla miłośników szybszej walki została wprowadzona opcja kontynuowania wybranych



TWOI DOBRZY ZNAJOMI

PRZYGODY PIPPI



ZIMA MUMINKÓW

Pszczółka Maja
Wielka Burza

Seria Twoi Dobrzy Znajomi to gry komputerowe:

- specjalnie opracowane DLA NAJMŁODSZYCH
- oparte na najbardziej popularnych książkach i serialach
- z elementami edukacyjnymi
- nie zawierające scen przemocy



Wersja polska
i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

ZAMÓW JUŻ DZIS!
(0-22) 519 69 69
www.witwamy.com

WSOY

PCN

Tivola

Coś Nowego

Serious Sam: The Second Encounter

GATUNEK: FPP

■ Ghost

Sam był bardzo ciekawy, ale dla niektórych zbyt krótki. Teraz szykuje się jego kontynuacja, ale czy megasequel chorwackich chłopców będzie w stanie skopać księżu (Duke Nukem) d... eee, tylną część ciała?

W końcu dyktatorstwo widzieliśmy. Sam, ten potwór, który konywał w Egipcie, niszczył gigantycznego przeciwnika (behemota Warlocka) i odlatywał w nieznane na olbrzymim statku kosmicznym. Jak można było oczekiwać, epizod ten po zostawieniu nas uczuć niedosytu (i z wielkimi błabami na palcach wskazujących). Na szczęście twórcy nie trzymają i nas długo, w napięciu i szybko zmagistrowali sequel.

Serious Sam: The Second Encounter, mimo że oparty na tej samej fabule, będzie niepodobny do poprzednika. Tam operowaliśmy tylko w lokalizacjach stylizowanych na kulturę egipską, zaś tym razem znajdziemy się w trzech różnych środowiskach. Krajinę, w jakich tym razem przyjdzie walczyć naszemu bohaterowi, to starożytna Ameryka Południowa, Babilon i Europa z czasów średniowiecza.



Warrior Kings w marcu

Niestety Microidea potwierdziło dochodzące nas wcześniej pogłoski, jakoby ich real-time strategii w rodzaju Dark Omen, czyli tworzone przez irlandzki Black Dactus, Warrior Kings pojawi się najwcześniej dopiero w marcu. Mamy jednak również dobre wieści - np. wiemy na pewno, że polskim wydawcą Warrior Kings będzie CD Projekt, co oznacza najmniej poprawne spolszczenie i cenę poniżej stu złotych polskich (woohoo!). Ponadto najprawdopodobniej już w numerze 01/02 CDA, czyli następnym po tym, który aktualnie trzymasz w ręku, pojawi się obszerny beta test gry!

Wiggles - Polska góra!

Tym razem uda się nam pobić Zachód! Wszystko za sprawą fantastycznej strategii Wiggles. Nie dość że polska wersja językowa ukaże się tydzień przed angielską, to będzie wydana w bardziej atrakcyjnym niż na Zachodzie pakiecie! Po pierwsze w pudełku znajduje się bonusowy CD ze ścieżką dźwiękową oraz mnóstwem bajerów do gry (tapety, ikonki, skiny do WinAmpa). Po raz pierwszy w Polsce przy produkcji pudełka zastosowano folię holograficzną, sprawiającą, że wygląda ono naprawdę kosmicznie! Wiggles w polskiej wersji językowej kosztować ma 99,90 PLN!



Silnik Serious Sama wykazał się wspaniałymi rezultatami nawet tam, gdzie nasz bohater musiał zachowywać się jak wredne bydle, niszcząc setki potworów. Jakże zatem ulepszenia mogą na nas czekać w kolejnej części "rozwalacza" obcych? Dodano wsparcie dla sterowników DirectX 8, poprawiono animację szkieletową i dodano całą masę potężnych narzędzi.

A jak będzie wyglądała rozgrywka? Otóż podstawowy tryb gry będzie taki sam jak w pierwszej części i głównie będzie bazował na szybkim dziaaniu. Niemniej jednak pojawiają się w grze zagadki i układanki wzorowane

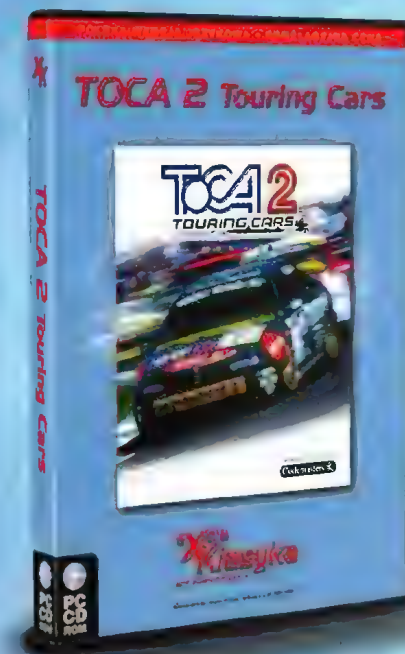
na Indiana Jones. Czyli znowu giwery i znowu rzeźnia. Na screenach wi dać jednak, że tym razem w naszym arsenale, oprócz znanej broni, spotkamy też naprawdę DUŻE łyfy (a kto pamięta tę armatę z pierwszej części, to wie, co mamy na myśli, pisząc DUŻE) oraz snajperkę. Jak na razie jeszcze trudno coś o tej grze konkretniej powiedzieć, ale screeny wyglądają obiecująco. A premiera już wkrótce...

① Serious Sam:
The Second Encounter

■ Producent: Croteam

Sam powraca! Serio(a)!

Największe hity za jedyne 19,90 !!!



extra
Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH

W sprzedaży od 12 grudnia!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/kw/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.



GATUNEK: SIM/EKONOMIA



■ Qn'ik

Europa Universalis była grą, o której większość nie słyszała, a nieliczni ją wielbili. Nie da się ukryć, że fanów gier strategiczno-ekonomicznych zbyt wielu nie ma; fakt ten jednak nie przeszkadza tworzyć doskonałych gier tego gatunku - od maniaków dla maniaków.

Co prawda, ja w żadnym razie maniakiem nie jestem (a już gier ekonomicznych w szczególności - powiedzieć bym mógł, że wręcz ich nie lubię), nie przeszkodziło mi to jednak poprosić o betę Europa Universalis II - wszak należy sobie poszerzać horyzonty...

Pierwsze zetknięcie z betą było niestety negatywne - ale tak to już bywa, gdy w rękach nie ma się wersji finalnej, a niedokończoną (choć jak znam życie, to i tak spora część graczy będzie miała do czynienia z tą wersją - ach, te gieldy...) i pełną buraczków. Niesfety przez to dane mi było zagłębić się w grę tak, jakbym chciał. Gdy już zobaczyłem logo producenta, moim oczom ukazało się średnio atrakcyjne menu - głównie ze względu na to, że moje głośniki nie wydawały z siebie żadnego dźwięku - to na pewno zostanie naprawione w wersji finalnej. Później jednak chciałem przeskoczyć do treningu - i znów zawód, pojawił się jakiś błąd. Po dwudziestokrotnym kliknięciu "zignoruj" wszystko wreszcie ruszyło - niestety nie tak, jakbym sobie tego do końca życzył, brak było części napisów, a że gra do najprostszych nie należy, musiałem zgłębiać pewne rzeczy sam. Czego czytelnikom nie życzę - myślę, że wszystkie te niedociągnięcia znikną bezpowrotnie w pełnej wersji, dość więc o nich. (Ale pamiętaj o tym, zanim kupisz betę od pirata.)

nie ulepszona i powiększona Europa Universalis. Poniekąd zresztą stało się tak na ŻYCZENIE graczy!

Kilka suchych faktów, z których część podaję na odpowiedzialność producentów (nie było mi dane wszystkiego zweryfikować w praktyce). Przede wszystkim na początku warto powiedzieć, kiedy dzieje się akcja gry. Otóż wszystko zaczyna się od późnego średniowiecza, a kończy na bataliach napoleońskich. Co ciekawe, w grze zastosowano nowatorski system pozwalający na umieszczenie w niej tysięcy (!!!) wydarzeń historycznych - niezwykle interesujące: wszak w rzeczywistości nawet w tym okresie nie wydarzyło się aż tyle - na całym świecie. A - jakkolwiek ogromna - Europa Universalis II pozwala nam na działanie w obszarze głównie Europy, co - zważywszy na tytuł - bardzo dziwić nie powinno.

A jaka jest właściwie rola gracza w tym wszystkim? Zajmuje się on wszystkim. Jest jednocześnie królem, prezydentem, dyplomatą, generałem - słowem - odważa całą robotę. Przed grą należy się zastanowić, jaką drogą pokierujemy swoim państwem - czy będzie ona pokojowa, co może kosztować skarb państwa i nie być do końca skuteczne, czy też gracz będzie agresorem ocierającym się z każdym dyplomatą z kwitkiem i kolonizującym, co tylko się da. A skoro wspominałem o dyplomacji - niezwykle ciekawie wygląda jej model. Wysyłając swojego plenipotentą do obcego i wrogiego kraju, mamy kilka możliwości - albo przekazać list (nie należy wtedy liczyć na wielką przyjaźń między narodami), albo podarek - o bardzo różnej wielkości. Ale uprzedzam, że jeśli ktoś uważa, że tak niewielkim kosztem załatwi sobie łatwego sprzymierzeńca, to niech zapomni o tej grze - w niej jak w życiu - niezwykle ciężko utrzymać się w pionie.

Z innych nowości w stosunku do pierwszej części wymienić należy - klasycznie - poprawione parametry sztucznej inteligencji (gra na wyższych niż Very easy poziomach trudności to czysta makabra - szczególnie dla niezaprawionego w ekonomii i taktyce rzącożenia gracza). Tu nie mogę nie pochwalić producentów za dbałość o średnio uzdolnionych graczy - po wybraniu najniższego poziomu trudności nikt nie będzie miał większego problemu z wygrywaniem (choć na początku) walk - przewaga gracza jest tak duża, że nawet ja - nie znając jeszcze co końca interfejsu - całkiem nieźle sobie radziłem. Naturalnie jednak, gdy chciałem poprawić nieco wyniki Napoleona na Wschodzie (niekoniecznie organizując sobie armię, tak jak to zrobił Napoleon - z niedobitków z całego świata - jedynymi naprawdę doborowymi oddziałami w armii idącej na Rosję były te z Francji i Polski), spotkał mnie ciężki zawód - czyżbym nie był geniuszem militarnym?

Ja tu sobie "dygresuję", zbliżam się do końca strony, a nie napisałem jeszcze na ważniejszego, czyli jak mi się grało w betę. Przede wszystkim: ciężko. Tak ze względu na małe



Co zaś nowego oferować ma graczom produkcja z Paradox Entertainment? Hohoho, niczym Święty Mikołaj idźcie do graczy z całym workiem zmian - żadna jednak nie jest tak wielka, żeby mogła odrzucić od siebie starych wyjadaczy jednaki. Sequel wciąż bazuje na tych samych zasadach. Ot, po prostu znacz-

Europa Universalis II
Producent: Paradox Entertainment

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

Jak przez mgłę pamiętasz huk wybuchu i ogień.
Coś brutalnie przerwało lot.
Teraz Twój statek, jest tylko wrakiem.
Kawałkiem kosmicznego złomu
spoczywającym na planecie...

W Wizardry 8 wcielasz się w jednego z członków
załogi kosmicznego statku, który został zestrzelony
nad tajemniczym światem Dominus.
Na szczęście nie cała załoga zginęła
w trakcie katastrofy.

Musisz wraz z ocalałymi znaleźć wyjście z sytuacji.
A nie jest to łatwe zadanie. Tylko poznanie tego
świata i rządzących nim praw pomoże Ci
wydostać się z opresji.
Ale pamiętaj: ten, kto spowodował katastrofę statku
nadal żyje na Twe życie...

Wizardry 8 to gra role - playing (RPG) rozgrywana
w świecie w którym mieszczą się magia i technologia.
Dzięki specjalnemu wprowadzeniu w akcję i świat
wydarzeń teraz ta największa saga RPG
jest dostępna zarówno dla fanów serii jak i graczy,
którzy nie mieli okazji poznać Wizardry.

CZAS ABYŚ ZAGŁĘBIŁ SIĘ W ŚWIAT
MAGII I TECHNOLOGII.

CZAS ABYŚ POZNAŁ ZNACZENIE SŁOWA
WIELKA PRZYGODA!

ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wizardry.com

Wersja polska i
wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

SIRTECH

TENBIT.PL

SILENT HUNTER II

GATUNEK: SYMULATOR

■ Eld "RavenClaw"

Nie pamiętam dokładnie, ile miałem lat, gdy po raz pierwszy na kochanym Atari XE odpaliłem Silent Service. Pamiętam natomiast, z jaką pasją siedziałem nad tą gierką dniami i nocami oraz jak chłonałem książki traktujące o okrętach podwodnych. Często odbywało się to kosztem szkoły (o), potrafiłem doskonale symulować przeróżne zapalenia płuc, grypę etc.), ale myślę, że warto było. Bakcyl manii podwodniackiej został polknięty.

Cichy łowca

Jakiś czas później przesiadłem się na Atari ST, a wraz z nim nastały czasy Silent Service II. Kupno jednego z moich pierwszych blaszaków zbiegło się z wydaniem pierwszej części Silent Huntera. Niech jednak nie zmyli was nazwa gry. Silent Hunter śmiało należy uznać za kontynuację Silent Service (aczkolwiek za SS odpowiadało Microprose, a za SH jużSSI) i to chociażby z bardzo banalnego powodu. Akcja SH rozgrywała się w tym samym teatrze działań wojennych - na Pacyfiku. Działo się to bodajże w roku 1996, czyli - jak łatwo policzyć - zrobienie sequela zajęło panom z SSI aż pięć lat. Zanim jednak opiszę, jak grało mi się w beta wersję Silent Hunter II, warto, bym wspomniał o innej grze, która łączy dzień (no może łączy tydzień :)) opuścił stajnię SSI, a mianowicie Destroyer Command. Jest to symulacja niszczyciela i ma ona ścisły związek z SH II, ponieważ pozwala na wspólną grę w sieci graczom posiadającym zarówno SH II, jak i Destroyer Command. Innymi słowy - fani "żelazek" mogą powalczyć z kumplami, którzy palają miłośnicą do rzucania na dno morskich bomb głębinowych. Pomysł to wręcz rewelacyjny (i diabelski zarazem), choć chciałbym to zobaczyć w praktyce...



Zaczniemy od sprawdzenia uszkodzeń okrętu.



Przedział torpedowy. Tu ustawiamy i odpalamy torpedy.



Sonar właściwy.

Amerykański krążownik w okularze peryskopu

Największym zaskoczeniem, choć może powinienem napisać - innowacją, w stosunku do pierwszej części SH jest zmiana barw klubowych. Tym razem walczymy po stronie niemieckiej Kriegsmarine, a terenem naszych łowów są akweny morskie przy wschodnim wybrzeżu USA, Morze Śródziemne i wody wokół Afryki Południowej. Jest to zatem powrót do początków blaszaków, gdyż - jak być może starsi gracze pamiętają - już kiedyś mogliśmy dowodzić U-bootem i tropić alianckie konwoje. A działo się to chociażby w kultowym Aces Of The Deep czy przeciętnym Das Boot.

W trybie gry dla pojedynczego łowcy mamy w zasadzie te same opcje co wieki temu, czyli pojedynczą misję i kampanię. W obu przypadkach można je skonfigurować pod dowolnym kątem, a zatem ustawić adekwatny do umiejętności stopień trudności oraz określić to, kiedy zaczniemy podwodne zmagania. Wszystko, co wiąże się z misjami i karierą, jest jak najbardziej zgodne z historią II wojny światowej, co należy przypisać w głównej mierze konsultantowi SSI w osobie Ericha Toppa, uczestnika zmagania w bitwie o Atlantyk i jednego z najlepszych podwodniaków Kriegsmarine. Szczeka mi opadła, gdy rozpoczynając karierę, okazało się, że pierwsza misja, jaka mnie czeka, to nic innego jak sławna operacja "Pekin". Nieobeznanym z historią

przypomnę, że dotyczyła trzech polskich niszczycieli, które tuż przed rozpoczęciem wojny przesłiznęły się do Anglii. Między nami mówiąc, miałem pewne obiekcje podczas ładowania torpedy w burcie "Błyskawicy" - che, che. Na wojnie jednak nie ma miejsca na sentymenty. Podobnie rzecz się ma z pozostałymi misjami, w wyniku czego otrzymujemy grę bardzo wiarygodną pod względem historycznym. Olbrzymi plus dla auto-



rów. Oprócz grania nie zabrakło w SH II edukacji. W menu głównym znajdujemy bowiem encyklopedię okrętów i statków oraz serię filmików przedstawiających wywiad z Erichem Toppem.

Peryskop w górę!

Kiedy po tak długim czasie wypatrywania SH II, czekając na załadowanie się gry miałem spore obawy - nie byłem pewny, czy aby na pewno SH II sprostą legendzie i moim wspomnieniom. Ilekroć już przecież było przypadków, kiedy sequel gry, w którą zagrywałem się do nieprzytomności w latach młodości, okazywał się cieniem dawnego hitu. Moje obawy dotyczyły również moich umiejętności - nie byłem pewien, czy nadal pamiętam, jak prowadzić "żelazko" i czy poradzę sobie z - jak miniaturami - skomplikowanym sterowaniem. Po pięciu minutach te wątpliwości znikły całkowicie. SILENT HUNTER II wielki jest! A do tego fani Silent Service i pierwszej części Silent Huntera błyskawicznie odnajdą się w nowej sytuacji. Głównie za sprawą interfejsu, który jest praktycznie taki sam jak w poprzedniej części. Pod tymi samymi skrótami klawiszowymi odnajdziemy funkcje służące do sterowania okrętem. Jedynie pod F1 mamy help, a nie jak wcześniej centrale. Z kolei poziom trudności można dowolnie skonfigurować. Początkujący gracz ma możliwość wyłączenia limitu torped, paliwa, baterii, zanurzenia maksymalnego i tym podobnych bajerów, dzięki czemu gra ma wówczas niewiele wspólnego z symulacją, ale nawet laik będzie mógł się nacieszyć faktem storpedowania alianckiego okrętu.

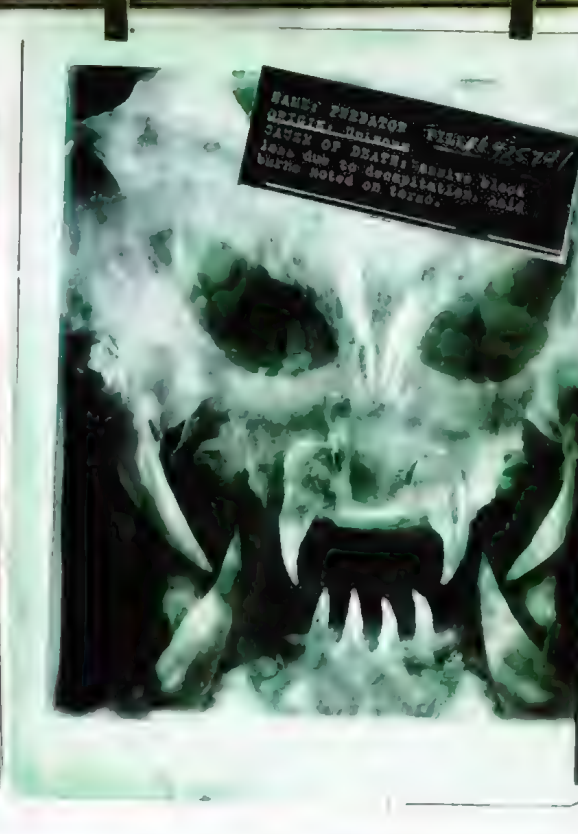
JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

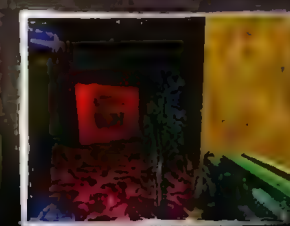
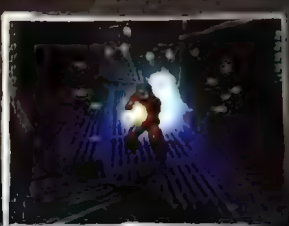
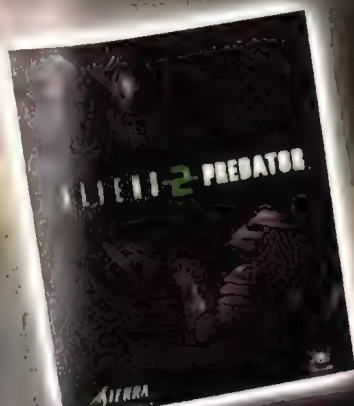
ALIENS VERSUS PREDATOR

Ewolucja strachu

99 zł
przystępna cena



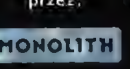
Daj się pochłoniąć najbardziej przerażającej grze wszechczasów. Wciel się w jednego z trzech zajadłych wrogów: Obcego, Predatora lub Marine. Każdy z nich posiada nowy zestaw broni i umiejętności. Śledź akcję z trzech perspektyw. Przetrwa najtwardszy - tylko jeden gatunek może zwyciężyć. W środku znajdziesz coś eXtra - grę niespodziankę.



współwydana przez:



opracowane przez:



strona rekomendowana:
<http://avp2.gry-online.pl>
Gry OnLine
www.gry-online.pl

sprzedaż
wysyłkowa:



państwa:



Torpeda w celu

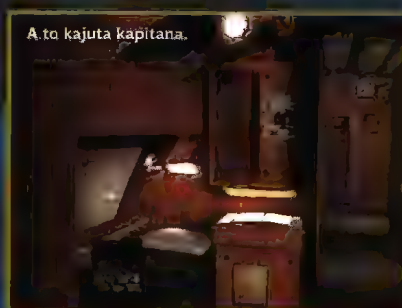
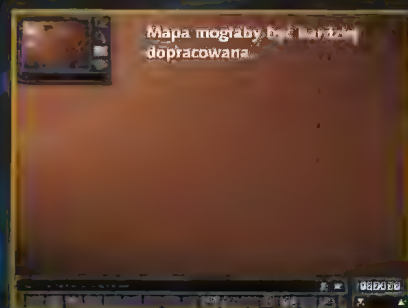
Cieško jest wytłumaczyć komuś, kto nie grał w Silent Hunter czy Silent Service, na czym polega fenomen tej gry. Wielu graczy zapewne dziwi się, co tak emocjonującego jest w siedzeniu przed monitorem i czekaniu, aż na celowniku pojawi się jakiś konwój. Sam przecież uważam wędka-ry za zboczeńców bez sensu siedzących godzinami nad wodą - a to niemal to samo. Jednak nie sposób się oderwać od peryskopu, a widok tonącego w płomieniach okrętu wroga jest największą nagrodą za te godziny spędzone na planowaniu ataku i wsłuchiwaniu się w monoton-ny odgłos sonaru. Wróćmy jednak do tematu, czyli czym tak naprawdę różni się Silent Hunter II od części pierwszej, bo chyba na tym powin-nem się skoncentrować. Oczywiście nie bez znaczenia na rozgrywkę wpłynęła zmiana teatru działań. U-booty niemieckie wszak różnią się od amerykańskich "żelazek" typu np. Gato. Inna liczba wyrzutni torped, prędkość, inny kaliber dział czy też szybkość wynurzenia i zanurzenia powodują, że należy obrócić zupełnie inną taktykę walki. Poza tym na taktykę wpływ ma również to, jak walczą alianckie okręty eskorty. Taktyka to jedna, a realizm druga różnica dzieląca obie części Silent Huntera. Wcześniej grając w SH, wydawało mi się, że jest on duży, ale jak się okazuje, nic bardziej mylnego.

Tak naprawdę to na wysoki realizm mają decydujący wpływ niby drobniutki. Weźmy cho-

realizmu jest również manewr wynurzenia i zanurzenia okrętu. Trwa to niemiłosiernie długo, lecz gdy się zastanowimy, ile tak naprawdę czasu trwało napełnienie balastów, zabezpieczenie diesla i przejście na akumu-latory, wychodzi na to, iż trwało to kilka minut. W późniejszym etapie wojny dochodzi do tego jeszcze chrapy, co dodatkowo komplikuje manewr zanurzenia. Powyższe przykłady mają wam jedynie uzmysło-wić, jak daleko posunięto realizm w Silent Hunter II, gdyż chyba nie ma sensu omawiać tego, jak steruje się okrętem podwodnym, jak wygląda planowanie ataku i wreszcie sam atak (wierzęcie mi, że ustawianie tych wszystkich parametrów torped - wyrzutni jest skomplikowane tylko na początku). Instrukcja wszak liczy ponad 200 stron! Ze swej strony mogę jedynie zapewnić, że każdy element gry został według mnie przygoto-wany pod względem realizmu bardzo dobrze.

Tonący krążownik i niemiecko-angielskie komendy

Rozpoczynając grę byłem nieco zaskoczony tym, że w opcjach graficz-nych mogę jedynie ustawić rozdzielczość do 800 x 600 w 16 bitach. Toż to niemal herezja w dzisiejszych czasach! Szybko jednak zwenyliko-wałem swoją opinię na temat grafiki SH II. Jakoś nie bardzo przeska-dza niska rozdzielczość i mała liczba kolorów. Menu są bardzo przypa-dły mi do gustu, zwłaszcza wycinki ze starych plakatów Kriegsmarine (popatrzcie na tego kolesia w menu głównym - rzadz!). Również ich grafice podczas pobytu na okręcie nie można nic zarzucić. Wszelkie zegary, gałki, pokręta wyglądają bardzo przekonująco. Może jedy-nie mapa jest zbyt "surowa", za to widoki z mostka czy peryskopu -



ładne. Jeśli sobie tylko przypomnimy grafikę Silent Huntera, bo maniacy shooterów raczej z dezaprobatą pokręca głowami. Mnie jednak sylwetki okrętów oraz płomienie czy dym, obejmujące trafione jednostki, jak najbardziej pasują. Poza tym w przypadku SH II sprawa ma się identycznie jak z Championship Managerem. Nie liczy się wygląd, lecz grywalność. A tej SH II nie brakuje. Kończąc temat oprawy graficznej, nie można zapomnieć o trójwymiarowym widoku spoza okrętu. Widzimy wówczas w bardzo efektownym ujęciu nasze "żelazko" z zewnątrz wraz z wykonywanymi przez niego manewrami, spadającymi obok bombami głębinowymi etc.

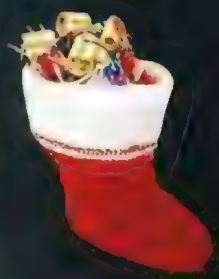
Jeszcze za czasów Silent Service bardzo podobała mi się oprawa dźwiękowa, która sprawiała jeszcze większe wrażenie w pierwszej odsłonie Silent Huntera. Czy zatem w SH II dźwiękowcy mogli za-wieść? Ma się rozumieć, że nie sprawili zawodu. Wszelkie odgłosy związane z działaniem okrętu, to jest np. szum silników, odgłos wyrzucania torpedy, opróżniania balastów, są idealne. Ciut gorzej wypadły speechy z rąk tego, że są wypowiadane po angielsku z niemieckim akcentem. Kłopot w tym, że w niektórych kwestiach ten akcent słychać wyraźnie, a w innych nie. Muzykę towarzyszącą nam w menuach mogę jedynie określić mianem: rewelacyjna - i to nie jest ośsośniane zdanie. Muzyka to pomieszenie podziemnych marszów z okresu II wojny światowej, odgłosów sonaru czy asdika, a także nowoczesnych sampli. Istne arcydzieło!

Jolly Roger na maszcie peryskopu

Po pięciu długich latach Silent Hunter powrócił do portu, a na jego maszcie widnieje flaga z trupią czachą. Tak właśnie podwodniacy manifestowali swoje zwycięstwa podczas powrotu z udanego patrolu. SH II to kapitalna kontynuacja pierwowzoru i z pewnością autorzy mogą sobie przypisać sławetnego Jolly Rogera. Gra ma niesamowitą grywal-ność i sprawia, że krew krąży kilkakrotnie szybciej - co jest w dużej mierze zasługą wysokiego realizmu tej symulacji. Ci z was, którzy tak jak ja życie by oddali za pierwszą część oraz obie Silent Service, będą w pełni usatysfakcjonowani. Z niecierpliwością oczekuję dnia, gdy w redakcji pojawi się ostateczna wersja Silent Hunter II, bo niestety beta spora-dycznie, ale jednak, wieszka się.

ciężko pod uwagę pracę peryskopu. W Silent Hunter II działa on wreszcie tak jak powinien: znaczy - nie jest wysuwany na zasadzie znanej z Silent Service czy SH "periscope up" i "periscope down". Teraz gracz steruje wysuwaniem peryskopu i może sam określić, czy ma on się wynurzyć tylko kilka milimetrów ponad powierzchnię wody, czy też ma się wysunąć na całą wysokość. Jest to bardzo ważne podczas ataku na konwój, gdyż zmniejsza/zwiększa szansę wykrycia przez eskortę. Bardziej wysunięty peryskop jest lepiej widoczny - proste, prawda? Peryskop, co jest nowością, można również poruszać pod kątem, aby np. obejrzeć to, co dzieje się ponad linią horyzontu i tym samym uniknąć np. bomb zrzuconych przez patrolujący ten skrawek morza samolot.

No właśnie, skoro mowa o samolotach, to jest ich zdecydowanie więcej i zachowują się agresywniej, niż to wcześniej bywało. W Silent Hunterze mimo wszystko samolot był tylko ozdobą na niebie, a w SH II na patrolu powietrzne łatwo się natknąć, idąc w wynurzeniu. W dodatku panowie lotnicy nie tracą czasu na zastanawianie się, czy "żelazko" poniżej to U-boot, czy też "swój" okręt - od razu zrzucają bomby. Silnym punktem



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

FORGOTTEN REALMS

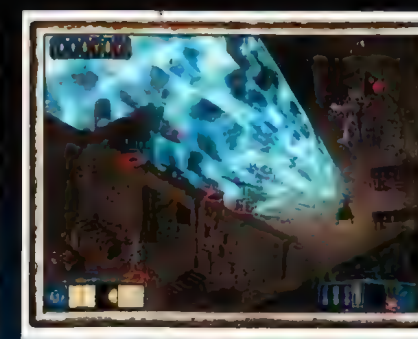
POOL OF RADIANCE

RUINS MYTH DRANNOR

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

"Witajcie w największym skarbcu wszystkich królestw... Ach, i po-witajcie własną śmierć."

- WIELKI WYRM ATHANGLAS



współwydane przez

Ubi Soft

opracowane przez

SEGA

strona rekomendowana:

GRY OnLine
www.gry-online.com.pl

sprzedawca

wysyłkowa

patronat

MIG

TENAIT.PL

©2001 Ubi Soft, Inc. All rights reserved. DUNGEONS & DRAGONS, D&D, FORGOTTEN REALMS, and the Wizards of the Coast logo are registered trademarks and POOL OF RADIANCE is a trademark of Wizards of the Coast, Inc. a subsidiary of Hasbro, Inc. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SS logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

■ ELD "RavenClaw"

Niewiele jest gier, które mają u mnie po wszech czasy wystawiony ołtarzyk, przed którym na kolanach składam hołd i wyrazy uznania dla twórców. Jedną z takich produkcji jest na pewno Myth. Pierwsza część tego cyklu zrewolucjonizowała gatunek erteesów, przenosząc go w trzeci wymiar. Myth 2: Soulblighter umocnił na szczycie list przebojów pozycję programistów z Bungie, tak więc z niecierpliwością - i nie tylko ja oczekuję na premierę kolejnej części, choć w wyniku pewnych zawirowań handlowych (czytaj: przejmowanie mniejszych producentów gier przez tych większych) zmienił się team programistów.

Kiedy do redakcji zawitała wersja beta Myth III: The Wolf Age, niemal doszło pomiędzy mną a Allorem do rękoczynu. W końcu srebrny krążek trafił w moje łapska, nastąpiła błyskawiczna instalacja i... Pierwsze minuty to radość i totalne szczęście. Dopiero po jakimś czasie zacząłem sobie zdawać sprawę, że gra chodzi topornie (widać, że kod nie jest jeszcze zoptymalizowany), często się zawiesza, tu i ówdzie brakuje tekstów, a także menu nie są do końca dopracowane. Widać, że jest to dość wczesna beta...

Myth III: The Wolf Age to w zasadzie prequel, a nie sequel dwóch poprzednich części. Przynajmniej jeśli chodzi o fabułę, bowiem akcję Myth III umieszczono tysiąc lat przed znanymi już wydarzeniami: głównym bohaterem jest niejaki

MYTH III

THE WOLF AGE

GATUNEK: RTS 30

Prawdę mówiąc, rozczarowało mnie to, gdyż - jak dla mnie - trochę to za mało i gra się kończy zbyt szybko. Nie ratuje sytuacji nawet specyficzny klimat i opowiadki wyświetlane pomiędzy poziomami.

Zresztą zbliżona liczba leveli to nie jedyne podobieństwo do Soulblightera, ponieważ gracz obeznany z poprzednią częścią Myth często odczuwa deja vu. Nie oznacza to jednak, że gra się źle. Tak nie jest - Myth to... Myth i wciąga z sobą tylko właściwą mocą. W zasadzie rozbudowaniu uległy głównie trzy elementy w grze. Po pierwsze, zwiększono liczbę jednostek - jest ich teraz ponad czterdzieści, i trzeba programistom oddać honor, ponieważ The Wolf Age jest dzięki temu ciekawszy i zapewnia taktikom większe pole do popisu; jest też bardziej dynamiczny. Tak jak w poprzednich częściach, każda jednostka dysponuje atakiem specjalnym, a czarodzieje czarami. Druga sprawa - autorzy postavili na totalną rzeźnię na polu walki. W poprzednich częściach też nie mogliśmy narzekać na brak krwi, lecz w The Wolf Age jest jej znacznie więcej. Chwilami zastanawiałem się, skąd w takim Ghoulu tyle mięcha i krwi? Na szczęście, tak jak w Soulblighterze, jest opcja, za pomocą której można wyłączyć elementy gore w grze. Wreszcie trzecim, rozbudowanym i rzucającym się w oczy elementem rozgrywki są jednostki specjalne, czyli bohaterowie. W chwili obecnej niemal w pojedynkę mogą rozstrzygać o wyniku bitwy.

Nowalijką w grze jest opcja Tribes, przeznaczona dla "pałeczkarzy". Pozwala ona na dowolne wybieranie jednostek podczas bitwy, tzn. kiedy zachcemy, możemy zmienić prowadzone przez nas jednostki. Gramy, powiedzmy, fucznikami, by po chwili przeskoczyć na drugą stronę i powalczyć hordą Myrkridia. Nie oznacza to jednak, że miłośnicy rozgrywek siedzących z obu poprzednich części Myth będą zawiedzeni. Autorzy zamieścili w The Wolf Age dobrze już znane tryby rozgrywki.

Pierwsze, co rzuciło mi się w oczy po odpaleniu The Wolf Age, to postęp, jaki poczynili graficy. Krajobrazy są bardziej zróżnicowane niż w Soulblighterze (choć za czasów Myth II jakoś nie narzekałem na ten element). W kolejnych misjach przecieramy się przez kaniony i góry, wędrujemy przez podziemne labirynty, pustynie czy bagna. Nie zabrakło również obrony fortecz przed atakami umarłych. Ponadto wręcz miążdząco przedstawiają się elementy terenu, jak chociażby drzewa (poruszają się truskane nawet wiatrem), domy czy też woda. Do tego bardzo przekonujące efekty pogodowe, jak chociażby mgła na bagnach czy śnieg w zimie, sprawiają, że można dostać oczepłasu od nadmiaru piękna. Programiści poprawili również efekty użycia magii oraz ognia i wybuchy. Co ważne, granaty karłów niszczą teraz teren i przeszkody, tak więc często mogą być przydatne podczas bitwy. Niezgorzej prezentują się postacie jednostek, ale mam wrażenie, iż nad ich wyglądem i animacją programiści powinni trochę jeszcze popracować, zanim The Wolf Age trafi do sklepów. Niestety nic nie potrafię napisać o muzyce, gdyż wersja dostarczona do redakcji, zwyczajnie - była pozbawiona choćby jednego dźwięku.

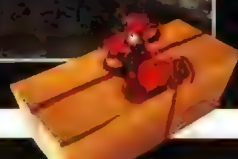
Jedno jest pewne - rozbudziłem w sobie ochotę, aby zagrać w pełną, skomponowaną wersję The Wolf Age. Czekam z niecierpliwością.

■ Myth III: The Wolf Age

■ Producent: God Games



Cornacht (imię na pewno powie coś obeznanym z Irlandią i jej bohaterami?). W trybie dla jednego gracza odnajdujemy 25 poziomów, czyli niemal tyle samo, ile w poprzednich częściach.



JUŻ W SPRZEDAŻY

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

MYTH III

ERA WILKA

TM

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

99
przełomna cena

Przenieś się ponownie do tajemniczego świata fantasy, w czasy gdy Soulbrighter był dobrym człowiekiem, a losy rasy ludzkiej wisały na włosku i stanąć na czele wspaniałej armii, która powstrzymać musi nadciągający chaos.

W pudełku z grą znajdziesz dodatkowo CD z klimatyczną ścieżką dźwiękową oraz KOMPENDIUM MYTH, dzięki któremu poznasz ten wspaniały świat jeszcze lepiej.



JUŻ NIEBAWEM W SPRZEDAŻY

PLAY-IT.PL
www.play-it.pl

współwydane przez:



opracowane przez:



GRY OnLine
www.gry-online.pl

sprzedaż wysytkowa:



patronat:



Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear - Black Thorn -

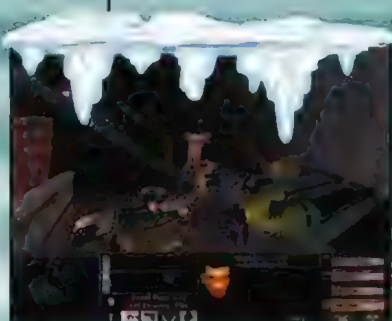
■ Pepin Krootki

"Jest rok 1999. Upłynęła już dekada od zakończenia zimnej wojny i po raz pierwszy od niemal pół wieku świat został uwolniony od widma nuklearnej apokalipsy. (...) W dwudziestym pierwszym wieku terroryzm stał się międzynarodowym przemysłem. Pieniądze i specjalistyczna wiedza swobodnie przepływają przez światowe sieci komputerowe, a każdy typ broni, jaki tylko można sobie wyobrazić, jest dostępny na czarnym rynku krajów trzeciego świata. Siłom bezpieczeństwa pojedynczych państw coraz trudniej zwalczać to zagrożenie i zapewnić bezpieczeństwo własnym obywatelom".

Laczne od małej zagadki: skąd pochodzi przytoczony we wstępie tekst? W chwili gdy piszę te słowa, podobne rzeczy możemy usłyszeć w prawie każdym dzienniku telewizyjnym czy prasowym. Zasadniczo nie zgadza się tylko rok, bo mamy przecież 2001. Skąd zatem pochodzi tak dokładny opis sytuacji na świecie u progu dwudziestego pierwszego wieku? Odpowiedź będzie dla niektórych zaskakująca: z intra do gry "Rainbow Six" wydanej pod patronatem znanego pisarza w 1998 roku. Tym autorem jest oczywiście Tom Clancy, którego nikomu nie trzeba chyba przedstawiać. Gdy trzy lata temu zakochałem się i popadłem w uzależnienie od R6, nie przypuszczałem nawet, że niektóre zawarte w grze wizje mogą okazać się prorocze. Ale na tym jeszcze nie koniec. Ci z was, którzy czytali "Dług Honorowy", wiedzą, że mistrz Clancy opisał w nim wydarzenia podobne (lecz zakrojone na nieco mniejszą skalę) do tych, które rozegrały się jedenastego

września na Manhattanie. W wersji literackiej pilot - samolot uderzył w budynek Kapitolu wyładowanym materiałami wybuchowymi samolotem. Ponieważ uczynił to podczas ważnej uroczystości, udaje mu się zgładzić zarówno

GATUNEK: FPP

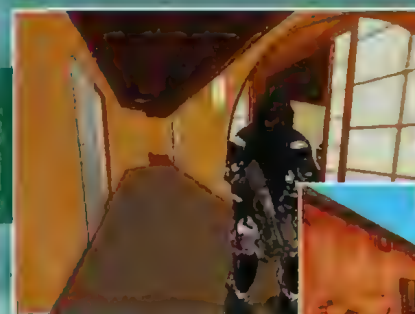


władze ustawodawcze, jak i wykonawcze JSA (w WTC zginęła elita finansistów). Do niedawna coś podobnego było jedynie mało prawdopodobnym political fiction...

Czy powieściopisarz ma jakąś receptę na powstrzymanie fali terroryzmu? W intrze do R6 powiedziano jednoznacznie: "potrzebna jest organizacja dysponująca środkami i legitymacją do walki z terroryzmem, gdziekolwiek by się pojawił. Byłaby to organizacja składająca się z najlepszych ekspertów od walki z terroryzmem, pochodzących z w elu krajów. Ludzie ci wyposażeni byłiby w najnowocześniejsze, perfekcyjne uzbrojenie i sprzęt. Grupa ta operowałaby w absolutnej tajemnicy - jej istnienie byłoby znane jedynie najwyższym przedstawicielom władzy; atakowałaby szybko i cicho, ucinając głowę zmił, nim ta miałaby szansę zaatakować". Jak wiemy, w świecie gry taka organizacja już istnieje. Panie i panowie - oto mam zaszczyt zaprezentować beta wersję kolejnych przygód osławionego oddziału "Łęcza". Przygód, które nigdy jeszcze nie były tak wiarygodnie przedstawione...

"Czarny cień" nie jest sequelem znakomitego "Rogue Spear" (Red Storm zapewnia, że sequel "Rogue Spear" będzie miał zupełnie nowy engine) ani też dodatkiem do tej gry. Czymże zatem jest? Samodzielnym produktem, do którego uruchomienia nie potrzeba podstawowego "RS", lecz zarazem niczym nieodbiegającym od pierwowzoru. W ogóle nie czulem,

że gram w jakąś nową grę (zwłaszcza że poprzednio pogrzebiłem "Urban Operations"). Spotkamy tu te same możliwości i ograniczenia, które towarzyszyły nam od samego początku serii Rainbow Six. Nadal więc możemy zabrać na

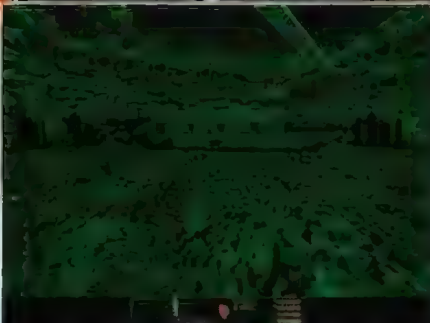
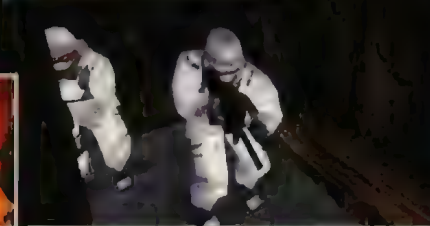
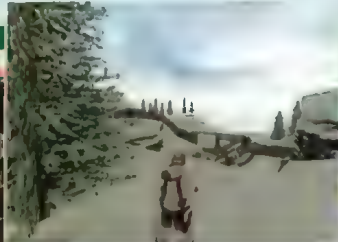


akcję jedynie osiem komandosów pogrupowanych w cztery sekcje. Jest to o tyle irytujące, że wrog dysponuje zwykle znaczną przewagą liczebną. Już w pierwszej części R6 zdarzały się momenty, w których przydałaby się dodatkowa sekcja. Oczywiście jest, że dowódca prawdziwej jednostki antyterrorystycznej nie jest ograniczony jakimś sztywnym limitem osób i grup szturmowych, jakie może wprowadzić do akcji. W grze zaś wystarczy, że posłużymy się dwoma niezależnymi snajperami, a zostają nam już tylko dwie grupy uderzeniowe moim zdaniem - totalny bezsens.

Ponieważ faza planowania przeszła jedynie 'kosmetyczne' poprawki, nie ma tu miejsca na jakieś nowe taktyczne wyzwania. Dla fana R6 to już rutyna. Nie mogłem przeboleć kwestii okien, które z nielicznymi wyjątkami są nadal nieprzezroczyste. Możemy zatem bez obaw urządzać defilady dookoła porwanego samolotu. Znajdujący się wewnątrz porwacze i tak nas nie zauważą. I nie zgładzą zakładników. W RS próbowano nawet jakoś zatuszować tę niedoróbkę i w misji odbijania samolotu musieliśmy się kryć za jadącą ciężarówką. Tutaj takich smaczków nie spotkałem. Jak wiadomo, kula snajpera przechodzi przez szybę okiennej równie dobrze jak światło (choć trochę bardziej hałaśliwie). Dlaczego wciąż nie możemy tego wykorzystać? Przecież wiele akcji odbijania zakładników zakończyło się sukcesem, zanim jeszcze pierwszy komandos wdarł się do pomieszczenia, w którym znajdowali się przetrzymywani! Nie wspomnę nawet o tak oczywistej sprawie, jak posłużenie się otworami okiennymi w celu przedostania się do wnętrza budynku. Dziwne, że elitarna grupa antyterrorystyczna musi wchodzić do budynków niczym domokrądcy. I tak dobrze, że nasi chłopcy nie muszą pukać! Nie sądzę, by engine graficzny (w którym raz po raz spotykamy oszklone powierzchnie) nakładał na twórców takie ograniczenia. Jest to ten sam silnik, który znamy już z Rogue Speara i szczerze powiedziawszy, nie dopatryłem się w nim jakichkolwiek znaczących zmian (nie jestem pewien, czy w RS komandosi też zostawiali na śniegu ślady?).



Wiele wysiłku włożono podobno w ulepszenie sztucznej inteligencji przeciwnika. Niestety w teście beta nie doświadczyłem tego. Nadal zdarzało się (szczególnie w trybie "One Wolf"), że po wejściu do pomieszczenia zastawałem tam terrorystę który stał w kącie twarzą do ściany... (nie chciał napisać tysięcy razy na tablicy "będę już grzecznym terro-



rystą" czy co?). Autorzy obiecują, że w finalnej wersji przeciwnicy na nasz widok będą częściej się kryć, nie zdradzając własnej pozycji, i czekać, aż nadarzy się okazja oddania pewnego strzału, zaś znacznie rzadziej wrog będzie wybiegał prosto na spotkanie z naszymi kulami.

"Black Thorn" to dziesięć nowych misji ułożonych w kampanię dla pojedynczego gracza oraz sześć map przeznaczonych do rozgrywki w sieci. Dla jednych to mało, dla innych dużo. Nieznanymionym z tematem dość powiedzieć, że w tej grze jednej misji nie przechodzi się pomiędzy podwieczorkiem a kolacją (chyba że jest to poniedziałkowy podwieczorek i piątkowa kolacja)). Po grze, pod którą podpisał się Tom Clancy, oczekujemy znakomitego klimatu stworzonego dzięki dynamicznej, marszowej muzyce i znakomitej fabule. Nie było mi dane ocenić kunsztu muzyków, albowiem w opisywanej wersji nie zaprezentowali jeszcze rezultatów pracy. Fabuła natomiast... Nie trudno się domyślić, że ktoś wreszcie skonstatuje, iż nigdy swobodnie nie zaplanuje i nie przeprowadzi udanego zamachu, dopóki nie przeszkadza mu w tym będzie oddział Rainbow. Rozpocząć zatem trzeba od wyeliminowania głównej przeszkody i wciągnięcia "najlepszych z najlepszych" w zasadzkę. Służby temu zaplanowana kampania antyterrorystyczna, w której naśladowane są sławne akcje z przeszłości. Jak widać, nasi dzielni bohaterowie są: znaleźli się teraz na celowniku...

Ciekawie prezentuje się też nowy tryb rozgrywki wieloosobowej (One Wolf), gdzie jeden gracz, który ma dostęp do całego arsenału, walczy przeciwko wszystkim pozostałym - uzbrojonym jedynie w pistolety. Kiedy uda się im w końcu dorwać Samotnego Wilka, inny gracz wcieli się w jego rolę.

Uzbrojenie. Co? Tego, że oddano nam do dyspozycji karabinek FAMAS G2, nowy karabin snajperski, parę pistoletów maszynowych czy RKM? Przecież arsenał z podstawowego R6 całkowicie wystarczał do pomyślnego wykonania powierzonych zadań. Mam uczucie, że nowe bronie dodano na siłę, by sztucznie podwyższyć atrakcyjność nowego produktu. Lecz niech nikt mi nie mydli oczu nowymi flintami, bo i tak uważam, że w 80% misji i tak najlepiej sprawdza się MP5SD.

1 Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn

■ Producent: Red Storm Entertainment
■ Wydawca: Ubi Soft



Gem.ini

W 1999 Rebellion, pracujący wówczas pod egidą Sierry/Fox stworzył tytuł skazany na sukces - Aliens vs Predator. Ten bazujący na motywach i dorobku popularnych filmów Foxa - serii Aliens (ze szczególnym uwzględnieniem "Ostatecznego Starcia") i Predator, first-person shooter sprzedał się w zaskakująco wysokiej liczbie kopii - ponad pół miliona sztuk! Zdobył też grono wiernych fanów, którzy po dziś dzień z uporem godnym lepszej sprawy twierdzą, że człowiek nie jest w stanie stworzyć nic lepszego...

GATUNEK: FPP

ALIENS VERSUS PREDATOR

gania w poszukiwaniu kolejnych kluczy/przełączników i odpowiadających im zamków/drzwi. Innymi słowy, czy nie było tak, że to, na co liczyliśmy, czyli nadająca filmom (zwłaszcza "Obcemu: Osmemu Pasażerowi Nostromo") status tytułów kultowych, atmosfera strachu została wdeptana w ziemię przez hordy respawujących bez przerwy stworów?

Na szczęście to już historia, którą - zdaje się - niechętnie studiować będą nawet dotychczasowi miłośnicy AvP. Aliens vs Predator 2 bowiem, a ściślej nowi specje od Obcych i Predatorów - MonoLith - nie powielił tamtych błędów. Co więcej - z powodzeniem i bez sentymentów rozprawił się z rzeczami, które wcześniej psuły radość gry! Dzięki temu dwójka za-



powiada się na pozycję, której premiera może okazać się świętem nie tylko dla fanów tych filmów i nie tylko dla wielbicieli shooterów, ale graczy w ogóle!

Nie jest chyba zaskoczeniem dla nikogo, że AvP2, tak jak poprzedniczka, składa się na dobrą sprawę z trzech różnych gier. Każdy bohater bowiem - a są to naturalnie marine, predator, xenomorph - wymaga przyjęcia zupełnie odmiennego stylu gry, ma specyficzne możliwości, staje - wreszcie - przed zupełnie innym wyzwaniem. I tak - w kolejności, w jakiej grałem - misje predatora, czyli swojskiego łowcy, są początkowo czymś w rodzaju sprawdzianu w posługiwaniu się kolejnymi typami broni. Ta nie zmieniła się - poprawiono jednak wszystko inne, no maskowanie - teraz jest perfekcyjne na tyle, że można minąć o krok przyzwoitego łowcę, nie mając cienia podejrzenia, że znajdował się tak blisko! Znacznie bardziej podobało mi się też w tej chwili czterostopniowe zbliżenie obrazu celu i "filtry" do polowania na ludzi i obcych - są bowiem dokładnie takie jak te w filmach! Nie dość poprawek - warto także wspomnieć, że zniknęły irytujące wcześniej "regeneratory" zasobów energii: predator w AvP2 dźwiga urządzenie, które pozwala w kilka sekund przywrócić poziom energii. Nie musicie zatem zastanawiać się, gdzie ukryto kolejny power-up i jeśli uda się wam

przyciąć w odpowiednio bezpiecznym miejscu, możecie śmiało przywrócić pierwotny stan zdrowia (ten ryk, aaach!), wcale nie rezygnując tym samym z późniejszego maskowania. Wreszcie - wyposażono go w coś, co znakomicie sprawdza się w lasach porastających planetę, na której rozgrywa się akcja gry - skok dosiężny.

W przypadku obcego zmiany nie zaszyły tak daleko. Nadal wprawdzie dysponuje unikalną zdolnością poruszania się po ścianach i suficie i nadal postrzega otoczenie w jednym z dwóch zaledwie trybów widzenia - zwykłym oraz czymś w rodzaju negatywu, umożliwiającego widzenie w ciemnościach; jednak nadal zmuszony jest do walki wyłącznie wręcz. Szkoda, swoją drogą, że nie pokuszono się o chociażby splunięcie kwasem, które nawet w niewielkim stopniu zmieniłoby obraz rozgrywki, gdyż - przynajmniej w wersji, którą miałem przyjemność testować - bycie obcym nie jest wcale tak łatwe i przyjemne, jak mogłoby się wydawać. Nadal dwóch dobrze ustawionych marine z czymś cięższym niż noże jest w stanie w krótkim tempie przerobić naszego pupila w "narzędzie" do wybijania dziur w podłogach. Co więcej - nawet nowo dodany atak: potężny, niemal poziomy skok połączony z wściekłym wymachiwaniem kończynami, który w szybkim tempie niszczy cel, nie został oharowany wielbicielem xenomorphów za darmo - masakrowany obiekt traci niestety właściwości odżywcze. A jako że obcy są w stanie zregenerować zdrowie jedynie na ciałach tych niezbyt poszarpanych... Wyjątkowość postaci xenomorpha polega w AvP2 nie tyle na zmianach jego charakterystyki, ile specyfice jego kampanii. Jej założeniem bowiem jest, że nie będziemy grać już tylko dorosłym osobnikiem, ale przeżyjemy CAŁY CYKL ROZWOJU GATUNKU! Nie zamierzam zdradzać tu wszystkich niespodzianek, powiem tylko, że zaczynamy jako... face hugger, czyli mały krab z ogonkiem, którego znaleźiono u nieprzytomnego Kane'a na twarzy, a który w dwójce, Ripley i Newt, zapewnił niezapomnianych emocji, by w kolejnej misji stać się chest bursterem, wreszcie - w pełni rozwiniętym, wciąż jednak młodym i słabym obcym.



Trzeci z herosów, ten zdecydowanie nam najbliższy - Colonial Marine, ma zupełnie tak jak wtedy przetrwać w krótko i niesprzyjających warunkach. W znacznie lepszym jednak niż poprzednio stylu - innymi słowy, nie jest tym samym chłopcem do bicia co w jedynce. Wciąż wprawdzie cierpi na typowo ludzką przypadłość: jest kruchy niczym porcelanowy dzbanuszek, zatem każde najmniejsze zetknięcie z pazurkami xenomorpha większego niż chest burster czy bliski kontakt z którąś z broni, jaką obwieszony jest łowca, oznacza dlań otarcie się o śmierć. Nie sposób nie zauważyć jednak, że jego broń uległa ulepszeniu: pojawiły się też np. nowe typy amunicji. Najważniejsza zmiana kryje się gdzieś indziej - to rezygnacja z drugiego trybu widzenia - tzw. "kociego oka", które, jako że z najmniejszego źródła światła czyniło supermowę - było w AvP niemal zupełnie bezużyteczne. Tym bardziej cieszy fakt, że w tej chwili teren oświetlany jest klasycznie - za pomocą reflektora zamocowanego na ramieniu naszego marine. Co więcej - nie musimy wcale obawiać się o zasilać go baterii! Te bowiem, jakkolwiek powoli tracą na mocy, aż do całkowitego wyczerpania są w stanie w kilkanaście sekund całkowicie się zregenerować! Teraz więc można w miarę komfortowo przemierzać mroczne pomieszczenia, wiedząc, że nawet gdy baterie się wyczerpią, wystarczy kilka chwil w blasku rzuconej przed siebie flary, by znowu móc rozkoszować się ciepłym, dającym poczucie bezpieczeństwa blaskiem...

Zmiany dotknęły nie tylko bohaterów - zmienił się także, i to bardzo wyraźnie, świat gry. Pod względem graficznym AvP2, odpalony w rozdzielczości 1024 x 768 x 32 oraz przy maksymalnym detali, okazuje się nieledwie żywym światem - do tego stopnia, że znowu jesteśmy gotowi dać wiarę w zapewnienia o nieograniczonych możliwościach LithTech. (Engi-

ne ów stracił sporo w moich oczach po No-One Lives Forever.) Przede wszystkim plansze w AvP2 są ogromne - kiedy zobaczyłem rozmiary tej w lesie, tej, na której rozpoczyna grę predator (w przeciwieństwie do jedynki gra toczy się także na otwartej przestrzeni!), uświadomiłem, że nic mnie nie zaskoczy. Kiedy więc ujrzałem tę z pierwszych misji z marine, nie mogłem uwierzyć własnym oczom!

Również design plansz w ogóle nie równa się z tymi z poprzedniczki. Wystarczy przypomnieć sobie wystrój ludzkiej bazy w AvP - tam wszystko było sterylne i martwe. Tu oprócz tego, że jest się w stanie uwierzyć, iż jeszcze niedawno mieszkali w niej ludzie, trzeba też przyznać, że rzeczywiście udało się MonoLithowi wywołać strach. Nie zamierzam zdradzać wszystkiego, ale warto wiedzieć, że teraz bać się będziemy nie tylko atakujących



znikąd obcych i predatorów, ale i... odgłosu kaplającej cieczy (krew? kwas?), śladów na ścianach czy wreszcie smaczków w rodzaju nagłej eksplozji lub - absolutna rewelacja - poruszających się lekko rur kanałów wentylacyjnych i dobiegających z nich odgłosów pospiesznego przemyskania czegoś naprawdę dużego! (Zgadnijcie - co to?)

Jeśli już przy tym jesteśmy - dźwięk w AvP2 jest bez dwu zdań znakomity. I myślę tu o wszystkich dźwiękach w grze - od tych z menu począwszy, po odgłosy serii z pulsu rifle czy smart guna - wszystkie brzmią jeszcze lepiej niż poprzednim razem! Co ciekawe, zastosowano też stary, lecz wciąż genialny chwyt z inteligentną, tj. aktywującą się w czasie i, powiedzmy, zdwojoną produkcją adrenaliny - muzyką symfoniczną. Efekt, jaki wywołuje atak obcego, w połączeniu z uderzeniem bębnow, jest - możecie mi wierzyć - po-ra-za-ją-cy!

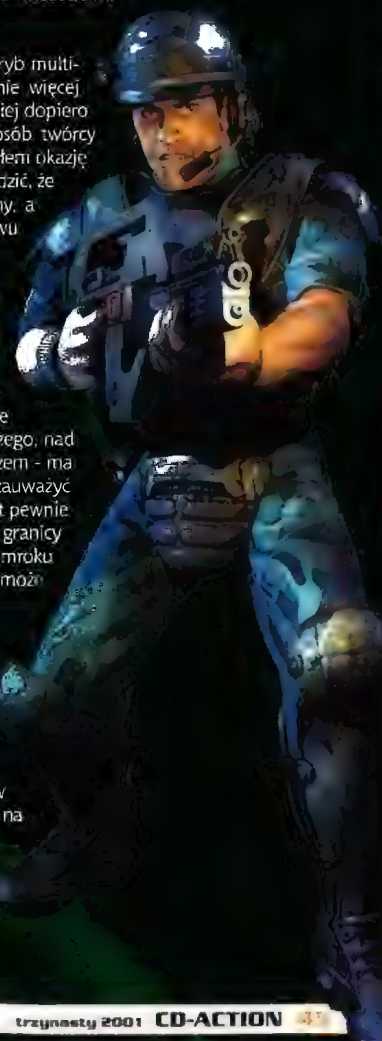
Wreszcie - jednym z najmocniejszych punktów AvP był tryb multiplayer. Tu jego poszczególnych rodzajów jest zauważalnie więcej (np. ewakuacja), jednak... o nich wypowiem się obszerniej dopiero przy okazji recenzji. Ciekawi nas zwłaszcza, w jaki sposób twórcy "wyważą" siłę jednostek, gdyż na podstawie tego, co miałem okazję przeżyć w trybie pojedynczego gracza, mogę śmiało twierdzić, że jeśli tego nie zrobią, predator znowu będzie niepokonany, a obcy stanowić będzie tarczę ćwiczebną dla pozostałych dwu ras.

Jeśli miałbym mówić o zauważonych błędach - jest jeden, ale bardzo poważny - AvP2 wydaje się niewiarygodnie wręcz liniowy. Złośliwi, i ja wśród nich, mogliby stwierdzić, że twórcom gry zabrakło tylko czasu, by w każdym możliwym miejscu na planszy dorzucić wielkie neonowe strzałki z napisem "tędy". Aż nazbyt wyraźnie widać, że chcieli, by gracz nie przeoczył przypadkiem niczego, nad czym tak się przecież trudził, a co - zgodnie ze scenariuszem - ma go zadziwić bądź przestraszyć. W chwili obecnej dają się zauważyć również pewne braki w AI - np. marines zbyt szybko i zbyt pewnie eliminują wszystkie te potworne cienie przemyskające na granicy widzialności bądź tkwiące w bezzruchu i w głębokim mroku (czytaj: nieszczęsnego gracza). To jednak, jako się rzekło, może jeszcze zapewne ulec poprawie.

Cóż, tak z gry, jak (mam nadzieję) i powyższego testu jasno wynika, że szykuje się tytuł godny uwagi. Tymczasem jednak nie ukrywam, że kiedy kierując człowiekiem wszedłem do jednego z pomieszczeń wymarłej bazy i ujrzałem trzy czerwone kropki ułożone w trójkąt, sunące powoli w moim kierunku, poczułem się jak w filmie... zacząłem ćwiczyć manewry, które pozwoliłyby wejść mi w posiadanie kopii "for review" AvP2. Ta zaś pojawiła się na dniach, więc możecie już powoli przygotowywać się na zupełnie wyjątkową recenzję Alien vs Predator 2!

1 Aliens vs. Predator

■ Producent: Fox Interactive



Czego jak czego - ale entuzjazmu nam nie brak...



Gamewalker

Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.
Rubryka ta powstała po to, by:

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.

Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mułu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...i przyjdź jutro z rodzicami!]. W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówki sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozbawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu чудо (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczena ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!

Uwagi:

Mac Abra: Spolszczenie OK
Allor: W dodatku mamy też wersję angielską - i to w jednym pudełku!
StrangeOne: Gdyby tylko troszkę szybciej chodzila...
McDrive: Hala! Przecież teraz poniżej 800 MHz niczego się nie kupi - a na tym gierka hula aż miło!
Gem: Spolszczenie jest więcej niż dobre! Oddanie gry "fanom" role p. ayow to droga, którą powinni podążać inni wydawcy!
Jedi: Oczywiście nie dotyczy to mordobit
Eld: Czy ktoś widział przepływający gdzieś tutaj konwój do Murmańska?

Uwagi:

Czarny Iwan: Słyszalem już o WC Menedżerze (tzn. kłozet babcia), więc nic mnie nie zdziwi. Ten powyżej - nuda
Eld: Sam jesteś nudy! Przynajmniej tak napisał twój chłopak na ścianie obok wejścia do redakcji...
Allor: Chyba że ktoś to lubi, ale jak można to lubić?
StrangeOne: Nie podpadaj! Elcowi! Po prostu mczna, i ty el
Jedi: Co znaczy nie podpadaj!? Ja chcę się trząskać! Na gołe klaty na dachu redakcji!
Naglar: Cniatłem c. Jedi przypomnieć, że masz lek wysokości. Hej, Śląski!

Arcanum PL

Gatunek: RPG **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM **Graliśmy na:** PII 450, 256 MB RAM, TNT2 32 MB

...I: ślebiutko, oj, ślebiutko...

Championship Manager 01/02

Gatunek: menedżer pikarski **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000, 4xCD **Graliśmy na:** C 433, 256 RAM, Riva TNT2

...I: jak Oisadebel!

Codename: Outbreak

Gatunek: FPP **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** C450, 128 MB RAM, akcelerator min. 16 MB **Graliśmy na:** P III 500, 256 MB RAM, GeForce DDR

...I: Smooth, beby!

Empire Earth

Gatunek: RTS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P II 350, WIN 98/2000/ME 64 MB RAM, 4xCD-ROM **Graliśmy na:** AMD 800, 256 RAM, GeForce 2

...I: jaskiniowcy biegali nierzym antylopy

F-18 Precision Strike Fighter

Gatunek: symulator lotu **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** PII 233 64 MB RAM, CD-ROM BX, akcelerator z 8 MB pamięci **Graliśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...I: tak z 1,5 Macha to wyciągnęła.)

FIFA 2002

Gatunek: sportowa **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98/ME/2000/XP, 4xCD **Graliśmy na:** C 433, 256 RAM, Riva TNT2

...I: oo zaskakujące - bardzo płynnie

Moon Tycoon

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB **Graliśmy na:** P3 500, 256 MB RAM, Windows 98, Riva TNT2

...I: że płynnie nie było, oj nie.

Orientalne Noce

Gatunek: TPP/akcja **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB **Graliśmy na:** P3 500, 256 MB RAM, Windows 98, Riva TNT2

...I: że szybko nie było

Original War PL

Gatunek: RTS **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** PII 300 MHz 64 MB RAM **Graliśmy na:** C533 256 MB RAM

...I: uwag krytycznych brak

Patrician 2

Gatunek: ekonomiczna **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P II 233, 32 MB RAM, Windows 9x, DirectX **Graliśmy na:** C400, 256 MB RAM

...I: jak cwałujący w ebied

Posejdon - bog Atlantydy

Gatunek: sim/RTS **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P 166, 32 MB RAM, Windows 9x, DirectX **Graliśmy na:** Celeron 450 128 MB RAM

...I: chodziło płynnie

Uwagi:

Ugly Joe: Dla myślących łanów FPP...
Czarny Iwan: No, to na pewno nie dla Geminiowego, hen
Allor: Hm, taki, Biedak zupełnie się pogubił przy instalacji...PP
McDrive: Ej, bez przesady! Gdyby nie pomylił Next z Cancel, dałby sobie z nią radę...
Gem: Dzięki serdeczne, Iwan, Al, Mac - P Nie macie co liczyć na apteczkę w Worfensteinie... P A Outbreak - po spatchowaniu u - rewelacja!
Jedi: Ja chcę ich apteczki! Na pewno są tam bute eozki z nalewką babo - na sp ryc e! Ja chcę, ja!
Eld: Babcio cię zachciewa? A jeszcze niedawno gustowałeś w skośnookich smarkulach. Zrudziły się?

Uwagi:

Mac Abra: Heh, taka multistrategia - od jaskiniowców po cyborgi, jako RTS. Może się podobać Ugly Joe: Szczególnie jeśli lubisz Age of Empires, Cywilizację itd...
Czarny Iwan: No nieee. Cywilizacja to to n e jest: Gierka porządna, ale "Cywilka", sami w ecia - The Best!
Allor: No nie wiem... Kiedyś wielka była ale teraz to już tylko odc'nanie kuponów
Gem: EE - znakomity pomysł w niezłym wykonaniu. Może się podobać.
Jedi: A właśnie, że nie może! I o, który chce się ze mną zaskadzić?
Eld: Coś się nam Jedi zepsuł. Ma ochotę na babcię, a do tego chce się bić!
Smuggler: Odkąd zaczął słuchać norweskiego metalu, to faktycznie coś z n m nie tak... :)

Uwagi:

Mac Abra: Mam dziwne wrażenie, że ktoś wziął F/A-18 Hornet Korea i włożył do pudełka z nowym tytułem. Dla mnie te gry są identyczne
P. Krootki: Identyczne to za mało powiedziane. Początkowo zastanawialiśmy się, czy to nowa gra i czy warto ją recenzować!
Allor: Sądząc po ocenie raczej nie warto...
McDrive: Ale skoro już przyszła, znaczy się przyjechała... a ktoś miał wolne moce... kurczę, dobrze, że to nie byłem ja...
Gem: Mam rozumieć, że miałeś wolny czas i nie grałeś... w WO fa?

Uwagi:

Smuggler: Przyznaję - widziałem tylko demo. I powiem, że ma kl mat - a zwykłe nie trawie sportówek. Dziwne
Czarny Iwan: Ja trawie sportówki, a e bardzo powoli. Płyta CD jeszcze jakoś idzie, ale pudełko już gorzej. Trzeba długo moczyć w sosie. Gierka coo.
J.I.L.T.: Phi... Sensible World of Soccer i tak jest: lepszy (to były czasy...)
McDrive: Amiga, dwie dyskietki, dwa dzoje! Zapominało się o całym świecie!
Gem: A Microprose Soccer ktoś pamięta? Ale FIFA 2002 - jak dla mnie - miły prezent pod choinkę!
Jedi: A nie lepiej kupić dziecku piłkę, niech biega po trawie, zamiast kwitnąć przed kompent?

Uwagi:

Czarny Iwan: O dwóch takich co ukradli Księżyc. Może być
Eld: Moon? Moon Tycoon? Nie znam. Za to znam i Kocham MOONSPELL...
J.I.L.T.: Fajny pomysł, wykonanie średnie
McDrive: W ogóle średnie, ale może ja się nie znam. Ba - na pewno się nie znam... P
Allor: Bo pięciu kółek nie ma?
StrangeOne: Jemu wystarczy cztery, bo sam robi za p'ajle... PP
Gem: Księżczyyycu z Alabaamy
Jedi: Wyjemy z p zaaamy...!!!

Uwagi:

Smuggler: Ibraaaahiiiiiii! Ayyyyyayayayaaaa!! Echm. Poza tym to taki klon Prince of Persia 3D
Eld: Zagadka - "Allah Akbar" - "Allah Elia Allah" - skąd ten cytat? Do wygrania buziak ode mnie...
Ugly Joe: Alibaba, czarny Al baba - kto pamięta jak to dalej szło?
Czarny Iwan: Czarny Alibaba? Nie znam. Or enla ne Noce to taka słabsza wersja Tomb Raidera no i mam ją facia zam ast batki. Kto ub faciów?
Gem: Kto jak kto, ale ty, Iwan, powinieś wiedzieć... P A Orientalne noce - z pewnością ciekawsze niż te w TR...
J.I.L.T.: Obudź się, Czarny Alibabo... eee... Nie dam się "brzykiemu" sprowokować

Uwagi:

Mac Abra: Nie licząc paru drobnośtek - lokalizacja na medal
Czarny Iwan: Trzeba dodać - brązowy medal
Allor: Znaczący taki z czełkady... Ciekawe, jak szybko ostanie się z niego tylko paperek?
McDrive: Paperek też zn'nie - przecież Czarny je awlebia...
Gem: pah, czy jest coś, czego on nie zje? (przed wyplutą...)
Eld: Monitor? Pokemon? Reszta wsak pożar!
Jedi: N e wiem, o czym: mów cie, al e chcę s e z wami zaskadzić!

Uwagi:

Mac Abra: Troszkę mi Amiga zapachniała... ale ogólnie gra jest w porządku. No i na mapie czasem Polskę widać...
Ugly Joe: Ale przymasz, że za ławo to ona nie jest
Matti Riks: Szlachectwo zobowiązuje - nie jest prosto być patrycjuszem!
Czarny Iwan: Zasnalem. Moja rekomendacja
Allor: A przy czym ty nie zasypiasz?
Eld: Przy oglądaniu filmów ze skośnookimi malolatami w rolach głównych
Jedi: Jeszcze nigdy się nie zaskada em na śpiąco

Uwagi:

Mac Abra: Dodatek do Zeusa. Nie padłem na kolana
Ugly Joe: Ale jak komus s e tamta gra spodobała, to nie powinien narzekać
Czarny Iwan: Znowu spa em. Może to wina pogody?
Allor: Na pewno. I niewyspania. I nadmiernych ilości bezaalkoholowego... P
Gem: ...Ty też jesteś bogiem. Tylko wyobraź to sobie, sobie...
Jedi: Z jakimś pomniejszym bożkiem też się mogą zaskadzić
Eld: Ja nie mam bożka, jedyn e boginię i zamiast się z nią "zaskadzić", mozesz wyskoczyć na "wojnie wola ową"...
Jedi: Jeszcze nigdy się nie zaskada em na śpiąco

Championship Manager 01/02

■ Eld "RavenClaw"

Napis na pudełku CM 01/02 to bodaj najtrafniejszy slogan reklamowy, jaki w życiu widziałem - sprawdza się w stu procentach w moim i pewnie także w przypadku wielu innych fanów piłki nożnej oraz komputerów. Ja i oni identyfikujemy się z tym powiedzeniem. A jak brzmi ten slogan? "NAJWAŻNIEJSZA GRA TWOJEGO ŻYCIA".

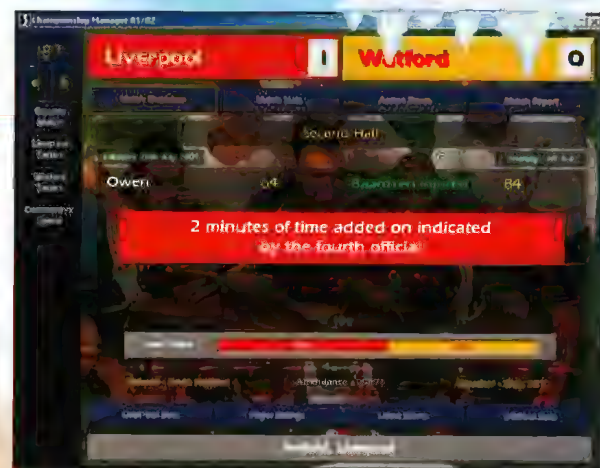
Kolejne części Championship Managera dzieli kilka lat, ale fani serii nie mają podstaw, by narzekać. Od kilku lat co roku na półki trafiają kolejne uaktualnienia, które powstały na silnikach obecnie nam panującego Jego Wysokości Championship Managera. Jak wiadomo, bodaj od (skleroza, tudzież za dużo grania i słuchania brutalnej sieczki) trzech lat na tronie zasiada trzecia część CM, tak więc CM 01/02 jest uaktualnieniem i ulepszeniem części 3. Wielką zaletą kultowego CM jest to, że braciśkowie (teraz już tylko jeden z nich) Collyer nie gdy nie poszli na łatwiznę i kolejne części gry zawsze wnoszą do serii coś nowego. Niby są to drobne i raczej kosmetyczne zmiany, a jednak sprawiają, że CM coraz bardziej wciąga i uzależnia. Potwierdzeniem tej reguły jest CM 1/2, w którym ponownie znajdujemy kilka interesujących nowalijek.

Główne założenia pozostały bez zmian, czyli możemy zagrać w jednej z 26 lig, w tym oczywiście również w naszej rodzimej - czasem żenująco słabej, innym razem komicznej. Zwiększono natomiast do stu tysięcy (a pamiętam, jak przy którejś z części bracia Collyer przechwalali się dwudziestoma tysiącami) liczbę "prawdziwych" zawodników i trenerów, którzy występują w grze. Zmieniono również nieco edytor, usprawniając go - i to w zasadzie wszystkie nowości, jakie wprowadzo-

Najważniejsza gra twojego życia - sprawdź, czy ten slogan ma rację bytu w przypadku CM 01/02. Moim zdaniem - tak.



no, jeśli chodzi o zagadnienia techniczne. Większe, a co najważniejsze bardzo interesujące dla maniaka serii CM, zmiany zaszyły w samej rozgrywce. Najciekawszą jest wprowadzenie trybu... "fog of war", do-
tąd znanego wyłącznie z erte-



sów. Na jakiej zasadzie działa on w menedżerze piłkarskim? Otóż gdy klikniemy na statystykach piłkarza czy trenera, widać jedynie część statystyk lub też są one zupełnie niewidoczne, co jest bardzo ciekawym rozwiązaniem, zwłaszcza w przypadku gdy chcemy zakupić jakiegoś gracza z listy transferowej. Nieraz jest to kupowanie kota w worku. Wprawdzie w czasach dzisiejszego "wywiadu piłkarskiego" raczej nie zdarzają się transakcje "na ślepo", ale element ten z pewnością wpłynął na uatrakcyjnienie gry. Oczywiście nie ma przeszkód, by polecić jednemu ze swych wywiadowców dokładniejsze przyjrzenie się danemu kopaczowi i dopiero po zapoznaniu się z jego statystykami oraz stylem gry podjąć decyzję o zakupie.

Drugą nowalijką to możliwość zestawienia, czy też porównania umiejętności dwóch graczy. Powiedzmy, że chcemy kupić albo wystawić do meczu bramkarza i nie możemy się zdecydować, który z dwóch kandydatów jest lepszy. W takiej sytuacji k i kamy w odpowiednim miejscu i po chwili ukazują się porównanie ich umiejętności wraz z analizą, który z nich jest lepszy. W dodatku udostępniono również większe pole popisu względem konfrontacji trenera z piłkarzami. Może on chociażby wysłać piłkarza na rehabilitację, po nabawieniu się ciężkiej kontuzji, czy też ukarać lub nagrodzić go za grę (to już niby było, ale teraz bardziej rozwinięto ten element). Poza tym położono większy nacisk na interakcję z mediami oraz zarząd klubu. To, co mi się nie do końca podobało w CM 00/01, to właśnie poziom interakcji z właścicielami klubu. Denerwowało mnie, że mogłem jedynie zaproponować np. przydzielenie dodatkowej kasy na transfery, a kiedy zarząd dał odpowiedź negatywną, musiałem zapomnieć o tym, co chciałem na zakup potrzebnego drużynie gracza. Teraz jest inaczej. Istnieje możliwość postawienia zarządowi ultimatum. Problem w tym, że działa to w obie strony i w przypadku słabych wyników drużyny, sami możemy zostać postawieni przed ultimatum,

które będzie dotyczyło zajmowanego przez nas stołka. Ale to chyba tak jak w życiu, prawda?

Jak już gdzieś wyżej pisałem, grafika CM 01/02 powstała na engine'ie CM 3, zatem nie ma co liczyć na jakieś zmiany w tym względzie - ot, uaktualniono jedynie zdjęcia.

I tak z pewnością nie znajdzie u siebie na tyle silnej woli, by oderwać się od CM 01/02 przez najbliższy rok - bo przecież jest tak samo za każdym razem, gdy ukazują się kolejne części cyklu. Mam tylko nadzieję, że następnym razem będzie to CM 4 i choć opisywana tu odsłona to kawał świetnej zabawy, jednak marzy mi się coś nowego.

Menedżerów piłkarskich jest wiele - CM jest tylko jeden.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL
www.interia.pl poleca

Tom Clancy's
RAINBOW SIX
ROGUE SPEAR
- BLACK THORN -

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA



Po raz kolejny obejmujesz dowództwo nad elitarnym oddziałem antyterrystycznym. Tym razem to zespół Rainbow jest celem terrorystów. Czy poddasz nowemu wyzwaniu w świecie widzianym oczyma Toma Clancy'ego? Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewelacyjnej cenie 99zł z eXtra dodatkiem - wspaniałym militarnym kompasem

99
przystępna cena



9

Producent: Eidos Interactive ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.slgames.com> ■ Wymagania: P 200, 32 MB RAM WIN 95/98/2000, 4xCD ■ Akcelerator: niewymagany

■ tryb "fog of war" ■ możliwość dokładnego porównania umiejętności dwóch zawodników ■ zwiększona interakcja z mediami i piłkarzami ■ nad wyraz aktualne składki

■ nadal musimy czekać na CM 4

01/02

Jednak dzięki towarzyszącej jej historii staje się ona całkiem sensowna i bardzo dobrze pasuje do fabuły. Właśnie, fabuły! W końcu nie było o niej jeszcze ani słowa! Żeby jednak opowiedzieć o niej miała sens, pozwól sobie rozpocząć od ogólnego rysu historycznego.

Wszystko to dzieło się za górami, za lasami, w zupełnie innym świecie, w którym to przez stulecia żyły obok siebie dwie cywilizacje - i dwie główne rasy: ludzie oraz orki. Linie podziału wyznaczały jednak nie różnice w wyglądzie zewnętrznym, a miejsce zamieszkania. Po jednej stronie świat przypominał nasze średniowiecze - z rycerstwem, zamkami i uprawiającymi ziemię wiesniakami - tyle tylko, że uzupełnione o magię. Miejsce po drugiej stronie barykady zajęły koczownicze plemiona z niezmiernych stepów - dziwna zbieranina ludzi i orków, opierających się jakimkolwiek zmianom w otoczeniu. Przez bardzo długi okres obydwa te oboje nie o swoim istnieniu nie wiedziały, aż tajemniczego dnia jedna z wypraw Sha'ahou natknęła się na założoną niedawno na stepie osadę jednego z siedmiu królestw Zachodu.

Widok domów, wydobywającego się z kominów dymu doprowadził mieszkańców trawiastego oceanu do furii, której zwieńczeniem stało się doszczętne zrownanie osady z ziemią - śmierć wszystkich mężczyzn i uprowadzenie w niewolę kobiet. Ale na tym się nie skończyło - od jejców mieszkańcy stepów dowiedzieli się o innych osadach i tak oto rozpoczęła się wielka wojna. Dwanaście lat później potężna forteca Avalon, wzniesiona przez zachodnie królestwa (przy pomocy krasnoludów) w trakcie pierwszej kontrofensywy ich połączonych sił, znajduje się w oblężeniu, a targani wewnętrznych sporami budowniczości nie bardzo mogą przyjąć jej załogę z pomocą. I do tego właśnie niezbyt ciekawego miejsca przybywa statkiem (cudem zresztą uniknąwszy śmierci) nasz bohater. Nie dane jest mu jednak zająć choćby krótkiego odpoczynku. Następnego dnia dowiaduje się bowiem, że w trakcie desperackiej próby przebicia się przez pierścień oblężenia ginie bez wieści jedna trzecia obrońców cytadeli, łącznie z jego starszym bratem.

W takim to właśnie momencie wraca do akcji gracz, którego najważniejszym zadaniem staje się poznanie losu brata, a przy okazji wyjaśnienie sytuacji Avalonu. No, że o przeciwniku wcale za dużo nie wiadomo, a dwa - co, bardzo wiele w tym wszystkim znaków zapytania, a nagle zniknięcie tak dużej wyprawy zbrojnych wcale nie jest największą z nich.

W trakcie wędrówek po cytadeli i najbliższej okolicy natknęliśmy się na bardzo wiele postaci, mających w dodatku całkiem sporo do powiedzenia. Na szczęście większość z tych rozmów zostaje automatycznie zapisana w dzienniku, dzięki czemu można później do nich powrócić, by sobie co ważniejsze fakty przypomnieć. Poza dziennikiem mamy także do dyspozycji listę jeszcze niewykonanych questów, dzięki czemu nie trzeba wertować całego dziennika, by sprawdzić, co też właściwie powinniśmy w danej chwili zrobić. O takim dodatku jak mapa wspominać już tylko dla przyzwyczajenia, bo akurat tego rodzaju pomocy w żadnym porządnym RPG-u zabraknąć obecnie nie może. Skoro zaś już przy tym jesteśmy, warto zwrócić jeszcze uwagę na design ekranów - przypominają one po prostu stronicę dawnych tomów z nieco już wyblakłym atramentem napisów. Nie jest to może jakieś szczególnie wielkie osiągnięcie, ale prezentuje się nad wyraz gustownie! Ciężko tego po prostu nie zauważyć, a że jest nie tylko ładne, ale także czytelne i proste w użyciu - cóż, jak dla mnie, wygląd jest jedną z lepszych stron tej gry.

Całkiem nieźle wygląda również świat gry. Grafika nie rzuca wprawdzie na kolana, ale prezentuje się całkiem dobrze - mniej więcej na poziomie Arcanum, choć zaryzykowałbym stwierdzenie, że jest od niej nawet troszeczkę lepsza. W dodatku Siege of Avalon zadowala się mniejszymi wymaganiami sprzętowymi. Nie można również narzekać na monotonię świata - fakt, że sam Avalon wygląda... no, jak wielki zamek, a przyległe do niego tereny jak spalone woski, ale dalej... Popatrzcie zresztą na screeny! Jeśli nie jest to porównywalne z Diablo II, to ja przepraszam!

Ale poza tymi oczywistymi plusami, gra ma także - niestety! - parę minusów. Ot, choćby lista questów: ich opisy są w większości zbyt lakoniczne, co zmusza gracza do dość częstego przeglądania głównego dziennika. A ten niestety zbyt wygodny w użyciu nie jest, bo wiadomości nie można w żaden sposób przeszukiwać, przez co znalezienie jakiegokolwiek opisu na, dajmy na to, dwudziestu stronach, wcale do najprostszych ani najprzyjemniejszych zadań nie należy. To jednak wcale jeszcze najgorsze nie jest, bo sprawia problem jedynie podczas powrotu do gry po dłuższym jej odstawieniu. A to raczej nam nie grozi, bo mieszanka ciekawych questów, perspektywa zdobycia lepszych broni, lepszego pancerza, wreszcie - całkiem interesująca fabuła główna - wszystko to sprawia, iż od gry raczej ciężko się oderwać!

Ten siejski obraz psuje wprowadzić fakt, że gra w żaden sposób nie wyróżnia przedmiotów niezbędnych do wykonania questów, ale w zasadzie nie jest to kłopot zbyt wielki, gdyż nawet te, które sprzedają, nie znikają z gry, a w wielu przypadkach handlarze i tak po prostu nie kupują. Na upartego można się również przyczepić do tego, że niekiedy w trakcie rozmowy natykamy się na informacje o rzekomo wykonanych przez nas zadaniach, którymi jednakże wcale się jeszcze nie zajęliśmy - ba, nawet o nich nie słyszeliśmy. Ale i to problemem jest małym, bo jeśli tylko, jak to zresztą w komputerowych grach RPG czynić się powinno, rozmawiamy ze wszystkimi o wszystkim, takie sytuacje - o ile w ogóle się nam przytrafiają - należą do rzadkości. Wskazując więcej grzechów nie zauważyłem, no może poza dziwnym zachowaniem gry w trakcie otwierania drzwi ludzi pod noszeniem się król - mamy wtedy do czynienia ze wspianym akrobatą, ale trwa ono jedynie przez krótką chwilę. A - jest jeszcze jeden mały błąd - niezawsze znikające ślady, przez co walczyć, szukać czy przeszukiwać trupy musimy po omacku, postępując się jedynie opisami przedmiotów znajdujących się pod myszką. Do tego jednak również można się przyzwyczaić, bo błąd to w praktyce niezbyt uciążliwy.

Jedyną, czego może zaś naprawdę brakować i do czego przyzwyczaić się nie da, to tryb gry wieloosobowej, którego... nie ma. W grach z rozbudowaną fabułą zdarza się to jednak dość często, więc zamiast o błędzie lepiej w tym przypadku mówić o świadomej decyzji projektantów. A że nie każdemu musi ona przypaść do gustu? Cóż, patrząc na popularność sieciowych rozgrywek w Baldur's Gate, osób takich zbyt wiele nie będzie, zatem nie ma o co kłuszyć kopii.

Wszystko to wzięte razem do kupy sprawia, że mimo iż nie jest to RPG najbył nowatorskie, gra się w nie bardzo, ale to bardzo przyjemnie. Postarano się o stojącą na odpowiednio wysokim poziomie jakość wykonania, która może na kolana nie powala, ale wystarczy przedzielić, że jest przyjemna dla oka. Do tego dochodzi zaś mnóstwo przedmiotów i questów, sensowny schemat rozwoju postaci i to coś, co sprawia, że ciężko się od niej oderwać. I to nie tylko na początku, bo tutaj nie nudy nawet parogodzinna sesja przed monitorem. Przed głosnikami również, gdyż trzymająca klimat muzyka jakoś nie tylko nie denotuje, ale wręcz do dalszej gry zachęca. Gdyby nie dość wygórowana planowana cena wersji PL, mógłbym ją szczerze wszystkim graczom polecić. A tak - cóż, na wszelki wypadek polecam uprzednio wypróbować darmowy pierwszy rozdział wersji angielskiej, choć jeśli gry fabularne nie są wam obce, to ta na pewno się wam spodoba. I to nie tylko w trakcie długich zimowych wieczorów!

Już w sprzedaży

szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

Komentuje
Mateusz Borek

cena
79⁹⁰

POLSKA GOOLAI!

gratis!

All of Avalon wishes you the best
for the Holy Days and Holidays

Przeciętne spotkanie toczy się
na wysokim poziomie,
komputerowi przeciwnicy
nie dają się robić w konia
byle jakim trikiem, a cała zabawa
jest wyjątkowo dynamiczna.
Świat Gier Komputerowych 11/2001

ŚWIAT
GIER
KOMPUTEROWYCH

Pozostaje tylko się
przed komputerem
i zakrzyknąć:
Polska Goolai!

www.gry.pl

POLSKA GOOLAI! to jedyna komputerowa symulacja gry w piłkę nożną w pełnej polskiej wersji językowej. Do tego z profesjonalnym komentarzem najlepszego polskiego komentatora piłkarskiego - Mateusza Borka. Taka oprawa z pewnością pozwoli poczuć emocje turnieju finałowego w Azji. W POLSKA GOOLAI! znajdziesz 40 narodowych reprezentacji, włącznie z tymi, które awansowały do Mistrzostw Świata, 4 tryby rozgrywek oraz opcję gry dla 8 osób naraz. A jakby tego było mało - w pudełku znajdziecie superprezent w postaci Joypada!

TRECESSION
Net-entertainment

multimedia
MANTA

www.manta.com.pl
e-mail: manta@manta.com.pl

Copyright 2001 Trecection S.p.A. All rights reserved.
Trecection Net-entertainment name and logo are
registered trademarks of Trecection S.p.A.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Beograd Włocławsk.

8

Producent: Digital Tome ■ Dystrybutor: Tech and ■ Internet: www.siege-of-avalon.com ■ Wymagania: Win 95/98/ME, P-II 450 MHz, 64 MB RAM, SVGA 4 MB RAM ■ Akcelerator: zbgdny

■ całkiem porządną grafikę ■ niezłą, nienuciła muzyka ■ bardzo dużo questów ■ sensowny system rozwoju postaci ■ dobry system walki i uzbrojenia ■ wciągająca fabuła ■ pierwszy rozdział dostępny jest za darmo!

■ brak wyróżnienia przedmiotów niezbędnych do ukończenia questów ■ niezbyt dobry dzień k questów ■ koszt wersji PL

OFENZYWA

Patrician II

Qn'ik

Lubisz krwiste gry arcade, w których refleks liczy się ponad wszystko, a planowanie ogranicza się do myślenia nad tym, którego z obcych zabić wcześniej - grubego oślizgłego czy małego miękkiego? Jeśli tak, to Patrician II wybitnie nie jest grą przeznaczoną dla ciebie.

Patrycjusz patrycjuszowi nierówny. Zdarzają się dobrzy Winicjusze, zli Tygellini i tacy neutralni Petroniusze, tacyż ich jedna rzecz - niezwykle mała dbałość o plebs. A ty - jakim patrycjuszem będziesz?

Coś w tym miesiącu obrodziło na moim biurku w strategię ekonomiczną. Kłaka(nasce) stron wcześniej możecie pewnie znaleźć zapowiedź wersji beta Europa Universalis - po ciężkich przeżyciach z tamtą do Patrician II nie byłem zbyt optymistycznie nastawiony; jak się okazało, na szczęście niepotrzebnie.

Pierwsze wrażenie po rzuceniu okiem na grę i stwierdzenie, jakoby była nieco podobna do Settlersów - jest całkowicie nie trafne. Patrician II to gra naprawdę złożona i dość ambitna - to nie jest jakiś tam erteś - tu nie ma "przepraszam i będzie dobrze", trzeba się naprawdę znać na ekonomii, a i o polityce zapamiętać nie wolno.



Jak się pewnie domyślicie, gracz w nowej produkcji ze Strategy First nie jest żadną płotką, ale bogatym skurczybykiem, który ma ambicje zdobycia wpływu w jak największej liczbie miast. Gdyż owe wpływy oznaczają władzę i pieniądze - a to jest to, co patrycjusz lubią najbardziej. Droga do osiągnięcia tego celu będzie cała masa.

W Patrician 2 znajdziecie trzy tryby gry - klasycznie: kampanię, pojedynczą misję i coś dla wielu graczy, nikt nie powinien czuć się zawiedziony. Co nieco o tle, na którym dzieje się akcja. Grę zacząć możemy od dowolnie wybranego przez nas roku - pod warunkiem że będzie się mieścić w przedziale od 1300 do 1400 AD. Na odpowiedzialność autorów powiem (sam nie miałem okazji się o tym przekonać), że ilekroć ktoś zasiądzie do gry, tylekroć zostanie czymś mile zaskoczony. Niezwykle ciężko będzie o dwie takie same rozgrywki - czasem na ustaloną wcześniej i skuteczną politykę może wpłynąć jakiś nagle wynikły fakt historyczny - który zdeterminuje całkowicie taktykę i sprawi, że gry trzeba się będzie uczyć od nowa.

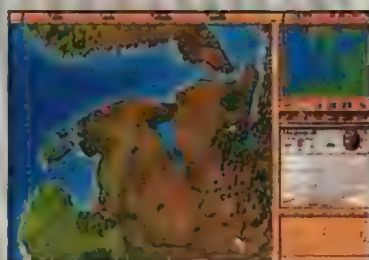
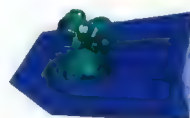
Patrician 2 dzieje się zasadniczo w czasie rzeczywistym. Zmienia się to tylko w trybie multiplayer - a właściwie w jednym z nich. Gra pozwala się zmierzyć naraz aż ośmiu graczom - albo w sieci lokalnej, albo... przy jednym komputerze - tury są więc w pełni uzasadnione. Choć, szczerze mówiąc, ciężko mi sobie wyobrazić ośmiu ciałopół słońcących przed jednym monitorem - nie wierzę, żeby koopty pisały się na tego typu rozgrywkę.



Warto wspomnieć, że autorzy nie zmuszają graczy do obierania z góry przez nich wybranej taktyki. Do jednego celu prowadzi wiele dróg - w tym również nielegalne. Jeśli ktoś nie ma ochoty na zagłębianie się w meandry handlu, zawsze może zostać piratem.

Z tego, co napisałem u góry, wynikałoby, że gra praktycznie nie ma wad. To oczywiście nieprawda, choć jeśli chodzi o usterki czy niedoróbki, to jest ich bardzo mało. Jej największą bolączką jest sprawa całkowicie obiektywna i niemająca nic wspólnego z jej wykonaniem. Chodzi po prostu o tematykę - niezwykle mało popularną wśród graczy. Niektórzy mogą teraz zakrzyknąć, że to żadna wada - ale powiedzcie to autorom, którzy przez ten drobny fakt stracą (a raczej nie zyskają) tysiąca dolarów. Nie uważam jednak, że to źle - wszak maniacy również potrzebują się zabawić. Ich też niewątpliwie ucieszy duży stopień skomplikowania i co za tym idzie - trudności. Niezwykle ciężko jest wyjść na swoje, gdy każda rzecz, którą "musimy" zrobić, wymaga od nas nakładów finansowych znacznie przekraczających możliwości naszego skarbcza. Coż więc mogę dodać - ekonomistom! Do dzieła, Patrician 2 na was czeka!

KATEGORIA: EKONOMICZNA



Nie da się ukryć - gra w Patrician 2 pod żadnym względem pasjonująca i adrenalinopędna nie jest. Wszystko, co robimy, koncentruje się wokół pieniędzy. Kupujemy, sprzedajemy, dofinansowujemy miasto, dajemy łapówki; słowem - to, co dla każdego biznesmana jest chlebem powszednim. Warto poświęcić nieco większą uwagę wszelkim datkom, warto klikać postaci zwykłych ludzi - można

się od razu dowiedzieć, jakie są aktualne potrzeby plebsu. Jak zwykle - biedni chcą datki, bogaci nie będą graca szanować, dopóki nie dołączą do ich ekskluzywnego klubu, zwykli mieszczanie znów mają dziesiątki innych potrzeb. Ja natomiast co mogłem pracowałem bardzo dużo, dawałem datki na zbudowanie kościoła, jedzenie ubogim, płaciłem podatki, nie zadłużałem się nadmiernie w banku, dofinansowywałem szpitale, budowałem domy, drogi (choć, choć - pewnie zastanawiacie się, jak tego dokonałem? Nie, nie przyznam się)... I wiecie co? AŻ JEDEN (jeden, 1, JEDEN!) człowiek w całym mieście nie miał do mnie żadnych zastrzeżeń. Był to klaun - przez cały bazy dzień zajmujący się żonglerką...

Jak to w życiu, rządzenie miastem to nie tylko przyjemności płynące z przeglądania setek tabeli, kombinowania, jakby się tu najmniej zadłużyć, dogodzić plebejzom i jednocześnie utrzymać dobre stosunki z rozpuszczonymi bogaczami. Czasem trzeba zakasać rękawy i iść w bój - oczywiście morski. Gracze nieobeznani z taktyką walki na morzu mogą zdać się na komputer - bitwa zostanie rozegrana automatycznie, a gracz straci możliwość rozzerwania się (przez np. kulę armatnią). Ale to - jak już kto woli.

12/2001

8

Producent: Strategy First ■ Dystrybutor: Strategy First ■ Internet: www.patrician2.com ■ Wymagania: P1283, 32 MB RAM ■ Akcelerator: nie trzeba

■ realizm ■ rozbudowanie ■ wysoki poziom trudności

■ gra dla bardzo wąskiego grona odbiorców ■ czasem przesadzony stopień komplikacji

OPIENI

P.C.
CD ROM
2x CD

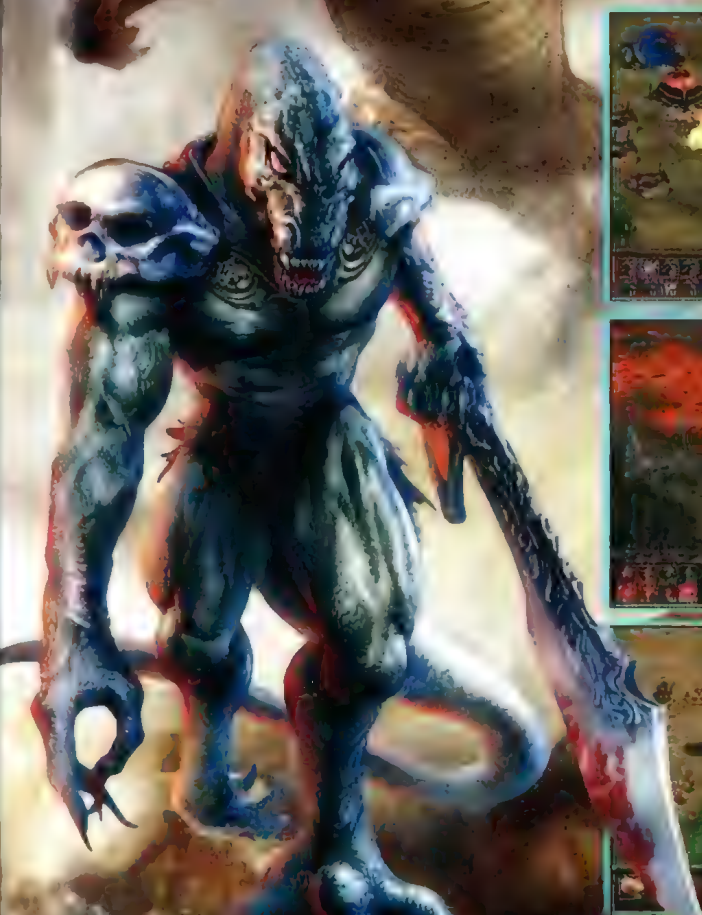
PREMIERA 10.12
szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

cena
69⁹⁰

PRIMITIVE WARS

Jurassic Era

Primitive Wars doskonale rozwija i łączy ze sobą osiągnięcia klasycznych gier RTS. Cztery wrogo nastawione do siebie rasy, jedna niewielka wyspa na której brakuje powoli miejsca do rozwoju, wisząca w powietrzu aura nieuchronnej konfrontacji. Przejrzysty i łatwy do opanowania interfejs pozwala kierować oddziałami złożonymi z kilkudziesięciu rodzajów jednostek. Niezwykle wciągająca fabuła gwarantuje długie godziny doskonałej zabawy.



www.primitivewars.com

Developed by Wizard Soft Ltd. Published in Europe by The Arxel Guild. All rights reserved. MANTA Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA Bogdan Wiciński.

WIZARD
SOFT
www.wzsoft.com

arxel
tribe

MANTA
multimedia

www.manta.com.pl
e-mail: manta.manta.com.pl

REAL WAR

AIR LAND SEA

GATUNEK: RTS

Pepin Krootki

Nigdy nie zrozumiecie, jak sprzeczne uczucia targają mną w tej chwili. Według jakich kryteriów mam ocenić grę, którą festowałem przed chwilą? Grałem już w najgroźniejsze z nich i nie ma chyba takiego gatunku, którego bym nie widział. W tym przypadku dane mi było recenzować coś, z czym jeszcze nigdy wcześniej nie miałem okazji się zetknąć. Sądję, że powinniśmy nazwać rzecz po imieniu. Proszę państwa, powitajmy pierwszą grę PROPAGANDOWĄ...

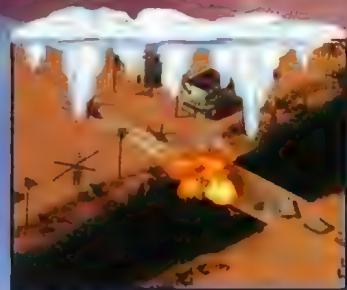
L daję sobie sprawę, że to wielce ryzykowne stwierdzenie, ale skoro mamy filmy o wyraźnie propagandowym zabarwieniu, to właściwie dlaczego w XXI wieku nie miałyby pojawiać się gry z takim przesłaniem? Oczywiście nikt nie przysięga, że takie właśnie były jego intencje podczas tworzenia danego programu. Zatem raczej do nas należy obowiązek rozpoznania, czy gra nie przemycia ukradkiem jakichś treści, nie narzuca pewnego sposobu myślenia. Żeby nie doszło do nieporozumień, muszę w tym miejscu zaznaczyć, że grałem swojego czasu w beta wersję Real War. Może to w pewien sposób ratować na mój punkt widzenia, albowiem wersja finalna została nieco uładzona, ale ja nadal mam jeszcze w pamięci wersję beta. Mam wrażenie, że ktoś skonstatował, iż zaaplikowana dawka patosu za bardzo rzuca się w oczy, więc ograniczył apologetyczny, pod adresem USA, charakter gry.



chość. Przy ustawieniu 640 x 480 punktów wygląd jednostek pozostawia wiele do życzenia. Sytuacji nie ratują szczegóły pokroju śladów na śniegu. Dziwne, że biały puch ugniata się tylko pod stopami szwejków, podczas gdy pojazdy zdają się oszukiwać prawa fizyki.

Krajobraz umilają swędzące się po okolicy zwierzęta - potocznie akcentami autorzy RTS-ów pieszczą nas już od dawna. Wolałbym zresztą, żeby nie mydlono oczu kilkoma wotami, przy wodopoju i raczej wzięto się za porządne opracowanie terenu choć o minimalnym stopniu interakcji. Co z tego, że możemy zniszczyć most? Toż takie zagrywki oferowano nam już w pierwszych C&C! Dzisiaj to nie wystarczy, a gra, w której byle ogrodzenie ze sztachet stanowi dla ciężkich pojazdów gąsienicowych przeszkodę nie do przebycia, musi wywoływać pewien niesmak. Czy podczas planowania ofensywy naprawdę musimy brać pod uwagę nie tylko ukształtowanie powierzchni i układ rzek, ale także ploty rozrzucone w lasach pastwiska? Teren w Real War zdaje się być zupełnie odcinany od zdarzeń toczących się na wojnie. Przyzwyczajony do poziomu ustanowionego przez Red Alert 2 (przynajmniej chyba, że RTS-y spod znaku C&C kreują pewną jakość - absolutne minimum, poniżej którego nie powinniśmy zejść żadną współczesną grą tego typu) czuję znaczny dyskomfort, nie mogąc obsadzić piechotą budynków, by zapewnić chłopcom choć minimalną osłonę.

Wysokie wymagania sprzętowe zmusiły mnie do odinstalowania Real War z domowego komputera. Aby porządnie pograć, udało mi się do redakcji i odpaliłem grę na mocniejszej konfiguracji. Celeron 500 i Matrox G400 wyraźnie przyspieszyły grafikę, ale jej jakość pozostała taka sama. Dopiero wyłączenie przyspieszenia sprzętowego znacznie zwiększyło płynność animacji. Jest to chyba pierwsza gra, w której wykorzystanie akceleratora objawia się zauważalnym spowolnieniem i utratą płynności. W zamian otrzymujemy jedynie efekt plastyczności czarnej mgły, zasłaniającej nieodkryte obszary mapy. Oferowana w Real War grafika, rozpatrywana z perspektywy wysokich wymagań



Na obrazkach wygląda to bardzo niewinnie - ot, kolejny RTS - sam już nie wiem, który w tym roku. Znajdziemy tu nawet kilka niekonwencjonalnych rozwiązań, jak na przykład płynne regulowanie odległości, z jakiej oglądamy wydarzenia. Nic nie stoi na przeszkodzie, by od czasu do czasu spojrzeć na pole bitwy z szerszej perspektywy. Czasami, ponieważ przy maksymalnym oddaleniu oddziały są zbyt małe, by można je było rozróżnić. Podobnie jak w przełomowym Total Annihilation, połączono tu ze sobą trójwymiarowe jednostki i dwuwymiarowy, bitmapowy teren (piechota jest jednak odwzorowana za pomocą tradycyjnych dwuwymiarowych sprite'ów). Efekt jest bardzo dobry, jeżeli chodzi o wygląd terenu, lecz tylko zadowalający w przypadku jednostek. Ich wykonanie nie szokuje, ale specjalnie zniechęcający też nie był. Czynnikiem decydującym jest tu rozdziel-



sprzętowych, z pewnością nie jest powodem do dumy, zwłaszcza że konkurencja prezentuje się na tym polu znacznie lepiej.

Rozgrywka po lotem nie grzeszy, mimo iż wyraźnie silono się na oryginalność. Zrezygnowano z utartego scenariusza: zbieranie surowców, wywalczenie swobodnego dostępu do złóż, w końcu zniszczenie floty żniwiarek przeciwnika, a tym samym rozłożenie jego ekonomii na łopatki. Tu pieniądze dostajemy zewnątrz, w ramach umownych "dostaw". Regulamy dostęp do nich zapewnił wybudowanie odpowiedniej liczby składów i zabezpieczenie linii zaopatrzeniowych, którymi przemieszczają się śmigłowce bądź statki transportowe. Na samym początku każdej misji dysponujemy podstawową instalacją budowlaną, służącą za podstawę do rozbudowy bazy. O ile jednak w C&C struktura ta przybywała na ciężarówce, dzięki czemu można ją było rozlokować zgodnie z własnym uznaniem, o tyle tutaj takiego wyboru nie mamy. Często zaczynamy ze stojącym w szczyrim polu i bez żadnego zaplecza budynkiem konstrukcyjnym, co wygląda bardzo nienaturalnie (jakby spadł z nieba).

Tempo gry jest bardzo szybkie, nawet jak na RTS. Jak wiemy, starcia w tego typu grach są na ogół sporych. Dwie grupy czołgów po natknięciu się na siebie zatrzymują się, szarżują w regularnych odstępach czasu, aż po którejś ze stron ostaną się niezdolnymi. Tutaj jest zupełnie inaczej - czołgi galopują się wzajemnie bez względu na ilość po dużej odległości, wywołując dzikie eksplozje. W efekcie, zniszczenie czołgu nie jest trudne, co jest nie do zaakceptowania. W dodatku, zniszczenie czołgu nie jest trudne, co jest nie do zaakceptowania. W dodatku, zniszczenie czołgu nie jest trudne, co jest nie do zaakceptowania.



Do akcji zostają około czterdziestu jednostek reprezentujących cały arsenał, jednak w dziedzinie uśmierzania. Spotkamy tu atomowe bombowce B-52, a nawet niewinnie wyglądające pontony. Wszystkie te środki bojowe odwzorowano w dość luźny i typowy dla RTS-ów sposób. Tak więc A-10 raz czołgi jedynie z dzwanka, raz skacze się tu - o ile nie, bezradnie nieskuteczne. Podobnie atomowa bomba jest nią tylko z nazwy, bowiem skutecznością równa się zwykłej bombie.

Ścieżki, z którymi limit jednostek danego typu, jakimś naraz możemy dowodzić, skutecznie uniemożliwiają zgromadzenie większych sił w celu przeprowadzenia ostatecznego miażdżącego uderzenia. Zaraz po tym, kiedy na froncie polegą jakieś oddziały, mamy możliwość wyprodukowania jeszcze kilku - po czym mniemam rzucić je do hoju, by zastąpiły stracone jednostki. Na miejscu rozgrywa się opisana już wojna kotłowania, po czym efekt jest taki, że zdobyliśmy niewielkie pole oddzielające nas od bazy wroga. Ponieważ podczas bitwy zbytnio się wykrwawiliśmy, by pozostałe przy życiu wojsko mogło utrzymać teren, musimy szybko wytworzyć nowe jednostki, zanim przeciwnik zdąży odbić dopiero co zajęty przez nas rejon. Biegnie tu się zamyka. Oczywiście tak wygładają jedynie typowe misje. Zanim się zamyka, musimy kliknąć w przycisk, który na zniszczeniu lądowym, baz tenprysty, w ja pomiędzy oddziałami z okręgów rakiet Tomahawk oraz nalożonych prowadzonych z pokładu, kłoni zwraca, toteż jeśli mało wam oglądania tego typu historii w telewizji, koniecznie musicie dokopać tenprystom samodzielnie, nie mogąc im lepiej trafić, każda z dwóch jak najbardziej linowych kampanii składa się z dwunastu misji umiejscowionych w trzech strefach klimatycznych, z których mamy zatem gorące piaszki, pustynie, pami tropiki i zaspy śnieżne na północy.

Najlepiej w grze wyglądają filmy. Mam negatywne przecucie, jakby wykopany w nie więcej parę i zapalił niż w samą rozgrywkę. Od strony technicznej (rozdzielczość i piksele) nie zachwyciła, ale imponująca dynamika i liczba detali. Chybaż nie chcę wierzyć, że to wszystko jest renderowane! Marszowa melodia, towarzysząca półprzewodzącym się do lotu śmigłowcom, z wyraźnym aż raził wymalowanym napisem "US Army", nie pozostawia złudzeń, że oto Wuj Sam wreszcie obudził się i zamierza przetrząść tylko wszystkim wrogom pokój i demokrację. Wymowa jest jasna i oczywista. Dobiegający z głośników dźwięki, lecz zdecydowany głos Marjorie nam, że to Stany Zjednoczone są w dwudziestym pierwszym wieku jedynym supermocarstwem, które pełni rolę "światowego zła", gwarantu pokoju i dobrobytu. Jednak na "niestabilnej półkuli" niezadowolonych z takiego stanu rzeczy tworzą "Niezależną Armie Wyzwolenia" - organizację terrorystyczną zagrażającą pokojowi na świecie. Po zniszczeniu amerykańskiej bazy w Sudanie USA postanawia wydać otwartą wojnę terrorystom i popierać ich krajom. Dalej nie ma już żadnych konsekwencji, a jedynie propaganda...

Z trudem powstrzymywałem śmiech, czytając jak to w kolejnych rejonach świata (np. Skandynawii) bliżej nieokreślony lokalny rząd nie

dawał sobie rady i dobroliwie USA musi tam zrzucać pomoc humanitarną (komu? Szwedom czy Norwegom?)). Co chwila katowani jesteśmy wizją amerykańskiej potęgi i wszechmocy (jakoś jedenastego września na nic się zdały wszystkie te niewidzialne myśliwce i atomowe lotniskowce...). Zaś po przeciwnej stronie barykady przewalają się gromady czołgów i śmigłowców produkcji radzieckiej oraz ciągnące się aż po horyzont obozy wywrotowców. Widać, jak bardzo Amerykanie chcieliby, żeby tak to właśnie wyglądało - szarżujące dywizje pancernie terrorystów - uzbrojone w przestarzały sprzęt, który najpotężniejsza armia na świecie mogłaby zniszczyć w gorii i chwale. Nie, panowie, tak lekko nie ma. Darujcie to, co zaraz napiszę, ale nie mogę się już powstrzymać. Cała otoczka gry wygląda, jakby ją zrobiono na zamówienie Pentagonu i aż trudno uwierzyć, że prace zaczęto jeszcze przed atakiem na WTC.



Zapewnienia, jakoby Real War powstawała na podstawie wojskowego i profesjonalnego programu wykorzystywanego do szkolenia żołnierzy (zwanego Joint Forces Deployment), oddłóżmy między bajki. Podobnie zresztą jak przechwałki na temat, że gra uczy skoordynowanego użycia różnych rodzajów broni. Ja zobaczyłem tylko zwykły RTS, w którym czołgi strzelają tylko z dział głównego i to na niezbyt imponującą odległość. Już Sudden Strike był pod tym względem o niebo lepszy (tam przynajmniej pancernia niezał" piechotę także z pokładowych kaemów). Ta gra jest o wiele bardziej propagandowa niż szkoleniowa. Umiejętność podejmowania nieskomplikowanych szybkich decyzji i w zmieniających się warunkach

Zapewnienia, jakoby Real War powstawała w oparciu o wojskowy, profesjonalny program, wykorzystywany do szkolenia żołnierzy (zwany Joint Forces Deployment), oddłóżmy między bajki. Podobnie zresztą jak przechwałki na temat, że gra uczy skoordynowanego użycia różnych rodzajów broni. Ja zobaczyłem tylko zwykły RTS.

można sobie przecieżyć wyrobić nawet w Stanach czystym renkiem C&C. Podobno w 1996 roku pewien amerykański generał stwierdził, że każdy marine powinien kiedyś choć raz zagrać w ostatnią z wymienionych gier. Coz. Smiem wątpić, czy zdobyte w ten sposób wiedza i umiejętności na wiele mu się zdają w starciu z wyszkolonym przeciwnikiem.



6+

Producent: Simon & Schuster's Interact ve ■ Dystrybutor: Lemon Interactive ■ Internet: www.real-war.com ■ Wymagania: Win95, Pentium I, 333 MHz, 64 MB RAM, akcelerator zgodny z Direct3D i 8 MB pam. egi ■ Akcelerator: niezbędny

■ jeśli kochacie Amerykę... ■ ...spodobać się wam filmy ■ w sumie jednak gra się całkiem n. eże
■ patos ■ dywizje pancernie terrorystów... ■ wa ka przypominająca bezradną b. ieganę ■ propaganda w. sporej dawce

OPINI

GATUNEK: SYMULATOR

F/A-18 Precision Strike Fighter

Pepin Krootki

Dlaczego F/A-18 Hornet 3.0, gra, o której można powiedzieć wiele, lecz na pewno nie to, że stała się sławna, tak głęboko utkwiała mi w pamięci? Może dlatego, że bardzo mi się swego czasu podobała? A może dlatego, że pełna wersja tego symulatora była ongiś na naszym CD? Już wiem! Przecież recenzja Hornet 3.0 ukazała się w tym samym numerze, w którym znalazły się moje pierwsze teksty! Nie da się ukryć, że latka leca i wiele się od tego czasu zmieniło. Sam symulator ze stajni GraphSim zmienił się jednak bardzo nieznacznie.

Na początek małe przypomnienie, jako że zdaje sobie sprawę, iż nie każdy czytelnik pamięta, jak to było w 1997 roku. Grafika pierwszego Horneta, oznaczonego cyframi 3.0, była czystą, surową wektorówką. W czasach gdy tekstury na dobre już zagościły we wszelkich trójwymiarowych grach, było to w pewnym sensie posunięcie ryzykowne. Najważniejsze jednak, że spodobało się szerokiemu gronu graczy. Nie oznaczało to wcale, że grafika była marna. Wręcz przeciwnie, moc i pamięć zaoszczędzoną na braku tekstur wpompowano w oszałamiającą wówczas liczbę detali. Efekt był taki, że gra wyglądała wyśmienicie. W wydanej nieco później kontynuacji, a mianowicie F/A-18 Hornet

Kiedy w moje ręce trafił F/A-18 Hornet Precision Strike Fighter, nie kojarzyłem go z wyżej opisaną serią gier. Nazwa producenta brzmiała znajomo, lecz jego logo było zupełnie inne. Także intro, nad którego wątpliwą urodą przejdziemy bez słowa, nie zapowiadało, iż za chwilę poczuje się, jakbym spotkał starego znajomego. A jednak! Trafiałem do dobrze znanego menu, którego każdy ekran znam już niemal na pamięć. Wybrałem trening i od razu znalazłem się pośrodku doskonale mi znanej (oczywiście mam na myśli jedynie komputerową wersję) bazy na Hawajach. Te części gry nie zmieniano (ani odrobinkę) od czasów Horneta 3.0! Latały tu nad dokładnie tak samo odwzorowanym Pearl Harbor i zaliczamy identyczne misje treningowe! Po wystartowaniu od razu zorientowałem się, w którą stronę się skierować, by spotkać nabierający wysokości pasażerski samolot linii Delta (tak jest - spędziłem już w tej okolicy tyle godzin, że zdążyłem na oko poznać nawet rozkład lotów na pobliskim lotnisku). W "Korea Gold" jeszcze mnie to bawiło, ale teraz... Panowie z Graphsim - wstyd!!! Nie wystarczy zmienić sobie nazwę (zresztą bardzo delikatnie) i logo oraz zapakować grę do nowego pudełka, by móc ją bezwstydnie sprzedawać po cenie nowego produktu!

Właściwe misje, których jest wszystkiego dwadzieścia osiem, rozgrywają się nie gdzie indziej jak w Korei, którą także zdążyliśmy już poznać jak własną kieszeń za sprawą poprzednich edycji. Tura lotów bojowych, a konkretnie: całkowicie liniowa kampania, nie pozostawia żadnych złudzeń - nie zdobyto się na polepszenie CZECOKOLWIEK w tej materii. Cały wysiłek autorów ograniczył się do wykreowania kilku nowych misji. W czasach gdy nawet przeciętne symulatory oferują dynamiczną lub przynajmniej nieliniową kampanię - to zdecydowanie za mało.

Realizm? poziom rozrywki... Jak myślicie? Tak, zgadza się. Nie uległ zauważalnym zmianom. (Nadal na plus trzeba grze zaliczyć swobodę w ustalaniu realizmu, z jakim odwzorowano poszczególne aspekty lotu i walki. Chociaż system ten pozostał prawie niezmienny od czasów Horneta 3.0, nadal wyjątkowo dobrze spełnia swoje zadanie - nawet na tle dzisiejszych produkcji).

Od strony graficznej obyło się bez rewolucji. Udoskonalono efekty cząsteczkowe, dym, efekty atmosferyczne etc. Niewiele! Kanciasty wektorowy krajobraz, który jeszcze jakoś przełknęlibyśmy dwa lata temu, dzisiaj wydaje się anachroniczny i przestarzały. Tak jak parowóz przy TGV - niby wszyscy kochamy parowozy, ale nie uśmiecha nam się spędzanie podróży w składzie ciągniętym przez takiego "demona szybkości". Totalną kompromitacją są zaś modele samolotów (poprawiono tylko naszą maszynę!) i obiektów naziemnych, z których większość uchowała się niezmienną od czasu edycji 3.0 (nie obłożono ich nawet teksturami!). Zbudowane z klocków miasta mogłyby zachwycić jedynie graczy, którzy spędzili ostatnich pięć lat odcięci od świata w locie...

Co ja się tu będę rozpisywał? Młodym stażem graczom nie warto zwracać PSF głowy, bo na rynku jest już dziś w lepszych i ładniejszych gier. Starym wyjadaczom dość powiedzieć, że nic się tu nie zmieniło.

PS
Zauważyliście, że z każdą kolejną edycją wyciżen'u ulega nazwa? To co? Czekamy teraz na F/A-18 Super Accurate Mult Strike Fighter-Bomber Fresh Lemon Smell?



Korea, jedyną zauważalną zmianą oprócz nowej kampanii i (i obsługi akceleratorów grafiki) było obłożenie terenu teksturami. "Korea" sprzedawała się dobrze, naturalną kolejną rzeczą doczekała się więc "złotej" edycji. Poprawio no efekty świetlne i jeszcze kilka bajerków, sam rdzeń gry pozostawiając nienaruszony - był taki jak w wersji 3.0.

4

Producent: GraphSim/Interactive ■ Dystrybutor: Xcat Interactive ■ Internet: www.xcat.com ■ Wymagania: Pentium II 233, 64 MB RAM, CD-ROM BX, akcelerator z 8 MB pamięci ■ Akcelerator: kto nie ma, nie leci

■ tak samo dobry jak rok temu!

■ i dwa lata temu... ■ trzy lata temu... ■ i cztery też



INFO

Microsoft

Zaskocz siebie.

Zaskocz innych.

Możesz wszystko



Możesz kreować swój świat na nowo. Przedstawiamy Microsoft Windows XP, najbardziej niezawodny system operacyjny, jaki kiedykolwiek stworzyliśmy. Możesz mu zarządzać. Wspierają Cię funkcje zdalnej pomocy oraz przywracanie systemu... Możesz uwolnić się od ograniczeń czasu i przestrzeni: komentuj się w czasie rzeczywistym. Windows Messenger umożliwia natychmiastowe połączenia tekstowe, głosowe i wideo-konferencje. Możesz robić rzeczy, o których nawet Ci się nie śniło: eksperymentuj z muzyką, montuj własne filmy, przetwarzaj zdjęcia. Zmieniaj swoje myślenie o możliwościach komputera. Z Windows XP możesz wszystko. Centrum Obsługi Klienta Microsoft: 0 801 308 601 (22) 431 19 89 www.microsoft.com/ce/winxp/windxppl



Windows® XP i Pentium® 4 wzajemnie zoptymalizowane.

Wzajemnie zoptymalizowane niektóre modele procesorów Pentium 4 i systemu operacyjnego Windows XP. © 2001 Microsoft Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Windows i XP są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Microsoft Corporation. Intel i Pentium są znakami handlowymi lub zastrzeżonymi znakami handlowymi Intel Corporation.

Microsoft
Windows XP

GATUNEK: FPP

Codename Outbreak

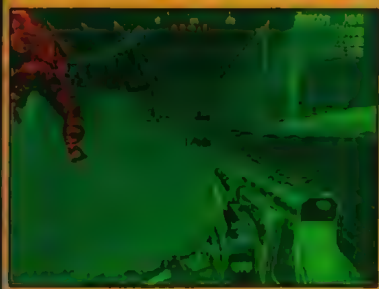
Gem.ini

Ukraiński GSC Game World postanowił, zdaje się, udowodnić wszem i wobec, że nie ma dlań rzeczy niemożliwych, gatunków niewłaściwych, gier niewygodnych. Po IMHO, znakomitej strategii czasu rzeczywistego, Kozakach: Europejskich Bojach GSC proponuje nam swoją własną, nie da się ukryć, interesującą wizję first-person shooterów - Codename: Outbreak.

Z grą po raz pierwszy mieliśmy okazję zetknąć się w wersji demo dobre pół roku temu, gdy coś, co dzisiaj znamy jako Codename: Outbreak, nazywało się jeszcze Venomem 3D. Już wtedy dało się zauważyć, że warto będzie czekać na jej premierę - od razu np. stało się jasne, że znacznie bliżej C:O do serii R6 czy Delta Force (o Flashpointcie wtedy niczego pewnego nie wiedzieliśmy) niż, jak mogło się początkowo wydawać, Soldier of Fortune.

Fabula C:O przypomina odciinek X-Files, którego scenariuszycie zbyt głęboko zapadła w duszy Alienów - z jednej, zaś "predatorzy" kosmar Schwarzeneggera z drugiej strony. Skojarzenia te nasuwają się już w trakcie oglądania znakomite zrealizowanego prerenderowanego intro, ukazującego komandosów uciekających przed niewidzialnym wrogiem. Jak się szybko dowiemy, wrogiem tym jest pasożytniczy i przejmujący pełną kontrolę nad gospodarzem gatunek pochodzenia pozaziemskiego, którego członkowie pod-
różują w ognie komety luksusowym meteor-
tem. A ten kamyczek, na nieszczęście ludzi i
szczęście graczy, miał spaść na znaną dobrze
nam wszystkim niebieską planetę. Naturalnie
nieświadczeni zagrożeniu ludzie wysłali w miej-
sce upadku meteoru, ekipę badawczą. Jak
łatwo się domyślić, po tej ostatniej szybko ślad
zaginiął, podobnie zresztą jak po postanym w
ślad za naukowcami dwoma patrolami policji i
wreszcie - po poznanych już komandosach.
Czy trzeba dodawać, że w tym momencie do
akcji wchodzi z licencją na wyeliminowanie
wszystkiego, co od samego początku nie woła
o litość, dwuosobowy team kierowany przez
gracza?

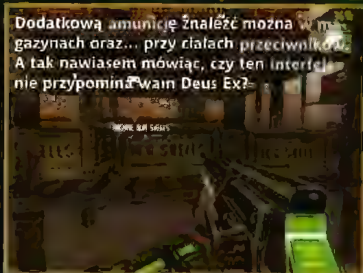
Znajdź dziesięć szczegółów różniących
dwa obrazki:



Nasz bohater, który od tego flashpointowego
różni się chyba tylko znacznie nowocześniejszym
wyposażeniem - "kruchość" jednak jest ta sama...



Wystarczy misję możemy zdecydować, że na grę bądź w dzień, bądź w
nocy. W przypadku tej ostatniej nie musimy stać się noktowizorami - pokry-
wany cały ekran zielonym filtrem.



Dodatkową amunicję znaleźć można w magazynach oraz... przy działach przeciwników. A tak nawiasem mówiąc, czy ten interfejs nie przypominał wam Deus Ex?



Każda misja zakończona jest podsumowa-
niem, w czasie której dowiadujemy się, jak
dobrze bądź źle nam poszło, ile wykończyli-
śmy, jaki procent użytecznych przedmiotów
został odnaleziony itd. Co ciekawe w zależ-
ności od stopnia powodzenia zadania popra-
wiają się, jak w klasycznych role-playach,
umiejętności żołnierzy biorących udział w
akcji!

pod względem specjaliza-
cji (operator broni ciężkiej,
snajper, saper), jak i cha-
rakterystyki kandydatów.
Warto poświęcić trochę
czasu i wybrać mądrze -
od tego bowiem, kto sta-
nie u naszego boku, zale-
żeć będzie niejednokrotnie to, w jakim stanie kończyć będziemy misję. I tu
docieramy do bardzo istotnego elementu nadającego Codename: Outbreak
ak swistego charakteru - zaawansowanej AI naszego partnera! Niejedno-
krotnie zadziwia on błyskotliwością tak w odnajdowaniu drogi, jak reago-
waniu na przeciwników! Jedyną sytuacją, w której sobie ewidentnie nie
radził, był... atak snajpera, gdy zamiast paść i szukać kryjówek, starał się
odpowiedzieć ogniem z miejsca. Nie jest więc dziwne, czemu po pewnym
czasie zaczynamy z narastającą trwogą obserwować stan jego zdrowia,
wyświetlany w prawym górnym narożniku HUD-a. Na szczęście jest
możliwe, w chwili gdy zaczyna być z nim krytycznie, wydanie mu rozkazu
pozostania w miejscu (hold position - jeden z czterech dostępnych) bądź
nawet "wcielenie" się w niego! Ta ostatnia możliwość przydaje się także w
sytuacji, gdy np. napotykamy czołg i nagle przychodzi nam do głowy, że
chyba lepiej będzie zaatakować go z wyrzutni rakiet będącej częścią broni
towarzyszącego nam specja od wybuchów.

Jeśli zaś już o broni mowa - jej mocno nietypowy charakter jest pierwszą
rzeczą, na którą zwróci w C:O uwagę nawet gracz słabo orientujący się w
shooterach. I nie chodzi tu o jej wygląd, to bowiem w "futurystycznych" (a
taki przecież jest Outbreak) ma prawo wyglądać odmiennie od wszystkie-
go, co do tej pory mieliśmy okazję wirtualnie dźwigać; a raczej o to, że po
raz pierwszy bodajże nasz heros (czy raczej - nasi herosi) nie dźwiga na
plecach całego arsenału - tu wszystkie te shotguny, karabiny automatyczne,
karabiny snajperskie, lasery czy wyrzutnie rakiet lub min - to tak naprawdę
wciąż ta sama broń! Bowiem bazuje ona na koncepcji ruchomego "bębna"
- sześcioboku, w którego poszczególnych częściach znajduje się amunicja
różnego typu. Procedura zmiany rodzaju broni polega więc nie tyle
wymianie jej na nową, ile na obróceniu się "bębna" w nową pozycję i

wysunięciu jakiegoś dodatkowej tury czy innego celownika! Warto w tym
miejscu wspomnieć, że jest to stanowiący, o ile mi wiadomo, absolutną
nowość w grach tego typu element broni - mianowicie mikrofon kierunko-
wy zintegrowany z celownikiem snajperki! Jego znaczenie docenisz bardzo
szybko - pozwala on bowiem na bezpieczny "zwiart" niepewnie wygląda-
jących krzaczorów czy wyglądającego na pustą budynku. Dzięki niemu
usłyszysz kroki strażników czy sławoznacznych Obcych - do-
wiesz się, gdzie czai się czołg. Słowem: dawne nabiera
znaczenia! Może jeszcze nie takiego, jaki był miał, ale nie
jest to już z całą pewnością Soldier of Fortune, gdzie "dezy-
belomierz" nie grał kompletnie żadnej roli.

Wspomniane elementy - AI i dźwięk, grają jednak rolę nie
tylko po naszej stronie - z tych samych algorytmów korzystają
przeciwnicy, którzy rzeczywiście stają się niemal żywymi,
śmiertelnie inteligentnym przeciwnikiem. Co sprawia, że
wbrew powszechnie uznawanej konwencji w C:O stronie
zaskoczona niespodziewanym i niespodziewanie śmiertel-
nym atakiem będzie... gracz! Już w demie chwaliła się poznać,
że gra wymagać będzie raczej przemyślnych akcji, opartych
na bezczelnych podchodach, przerywanych od czasu do
czasu pojedynczym wystrzałem, który na zawsze wyeliminuje
zauważonego przed momentem strażnika na wieży obserwacyj-
nej. I rzeczywiście - taki właśnie jest Outbreak w swej
ostatecznej postaci - frontalny atak (szukający na ogniu czołgi
z potwornie niecelnego karabinu maszynowego nie ma pra-
wa się udać! To wcale nie dlatego (a przynajmniej nie tylko), że wrogów jest
więcej i są lepiej wyposażeni - przede wszystkim dlatego, że... oni myśleli! Np.
czekają na dogodny moment, by strzelić i jak się okazuje, będąc nader
niechętni pomysłowi, że mają się tylko dobrze ustawić i efektywnie zabić.
kryją się za przeszkodami terenowymi, strzelają z pozycji leżącej. A nawet -
gdy robi się niedokładnie - uciekają! Można też być pewien, że jeśli zobaczysz
w oddali patrol złożony z dwóch żołnierzy i nie dość szybko zdejmiesz
obrydlu - możesz spodziewać się, że w trakcie gdy jeden z nich odpowiadać
będzie ogniem, ten drugi zniknie ci z oczu, by w chwili później zaskoczyć cię
z innej pozycji, lub zawezwać (np. rucą sygnałową) pomoc. Nie jest więc, co
stwierdzić może ostrzeżenie dla tych, którzy mieli nadzieję na grę lekką i łatwą
i przyjemną - różowo.

Nie mogę jednak nie wspomnieć, że w całym królestwie AI wystąpiła
pewna niekonsekwencja - z jednej bowiem strony, AI reaguje nawet na
kroki, z drugiej zaś strony - nie robi sobie nic z rozlegających się (czyt.
znaczących drogę, którą idziesz) wystrzałów czy porzuconych w jej
pobliżu trupów. Więcej nawet - dopuszcza do sytuacji absurdalnych!
Wyobraźcie sobie taką sytuację - jesteście dowódcą czołgu stojącego przy

Wielkie towy



wejściu do bazy. Mija was dwóch żołnierzy, którzy
cyklicznie patrolują prowadzącą do niej drogę.
Nagle widzicie, jak giną, zdejmowani snajper-
skimi strzałami. Jak dla mnie, pierwszą rzeczą,
jaką powinien zrobić nasz szef, to wszcząć
alarm, następnie zatrza-

snąć się w
wielki i nakazać kie-
rowcy powolny
zjazd drogą, a ob-
słudze km-ów -
strzelanie każdego
podejrzanego krza-
ka i każdego zbyt
głębokiego cienia.
Tymczasem nasz
czołg, owszem, pod-
sunie się kilka me-
trów, jednak już w
chwile później, nie
widząc nikogo w po-

bliżu i najwyraźniej zapominając o całym
zdarzeniu, czołgi w poprzednie miejsce.

Podobnie, tj. piętnując niekonsekwencję, za-
strzeżenia można mieć również do oprawy
audiovizualnej Codename: Outbreak oparto



C:O ma swoich face-huggerów. Różnica jest taka, że te małe
paskudy tutaj wpijają się w kark. Wystrzegaj się cieni i
niszcz kokony nim zdążą wydać na świat swój ładunek.

tworzonej przez GSC Game World engine
zwany Vital Engine 2L, który pozwala na stwo-
wienie w miarę wiarygodnie prezentującego
świat. Jednak tylko w miarę, nie trzeba
dlugo patrzeć, by stwierdzić, że widywalistny
już ładniejszy gry. Nie można mieć też wątpli-
wości, że dźwięk, który w misjach nie budzi
większych zastrzeżeń, w czasie odpraw wręcz
prosi się o poprawienie - angielskie kwestie
nawrócone z ciężkim rosyjskim akcentem sku-
tecznie niwelują złudzenie autentyczności wy-
darzeń. Miejmy nadzieję, że polski wydawca
gry, Manta, zrobi to lepiej niż w oryginale.

Wreszcie - gra, początkowo interesująca i
nastrojowa, dość szybko traci tempo i... wła-
śnie klimat. W trakcie wykonywania pierw-
szych misji autentycznie boimy się, nerwowo
roglądamy korzystając z celownika snajperki
i mikrofonu kierunkowego, i ogólnie czujemy
równie pewnie jak ślimak na autostradzie.
Później napięcie spada - z misji na misję
wiemy o Obcych coraz więcej i znamy więk-
szość ich sztuczek - co sprawia, że nasze
działania nabierają rutynowego charakteru.
Co więcej - jako że snajperski strzał w głowę
kończy życie tak przeciwników, jak nasze wła-
sne, a o outbreakowy odpowiednik apteczki
trudno - szybko naberamy zwyczaju quick-
save'owania co dziesięć sekund, co natural-
nie wpływa na odbiór gry; co z tego, że zgine
"wczytam save i po sprawie"...

Nie możemy jednak nie przyznać, że Codena-
me: Outbreak przypadł nam do gustu. Wyko-
rzystanie przez GSC Game World dobrych
wzorców oraz odwaga we wprowadzaniu w
gatunek first-person shooterów własnych, nie-
rzadko przełomowych (naprawdę inteligent-
ny partner czy mikrofon kierun-
kowy) rozwiązań musi się
podać.

Producent: GSC Game World • Dystrybutor: Manta • Internet: www.venom3d.com
Wymagania: Pl: 300, 64 MB RAM, akcelerator min. 16 MB • Akcelerator: tak

7+
• AI • dźwięk • niespodziewana koncepcja ma funkcjonalne, broni • Vital en-
gine 2L • "Wielkie towy"
• wykorzystanie w pełni możliwości engine'u • kwestie mówione

11/2001

OPEN

69

Trade Empires to nowa znakomita gra ekonomiczna twórców klasycznej serii Imperialism. Zbuduj swoje
Imperium Handlowe w dowolnej z epok, od Starożytności aż po Rewolucję Przemysłową. Zobacz jak
na przestrzeni dzieł rozwinęły się międzynarodowe stosunki handlowe. Profesjonalna polska wersja
językową dostępna będzie w niesamowicie niskiej cenie 69 złotych.

PL
WERSJA POLSKA

TRADE EMPIRES

Orientalne Noce

Inquisitor

Sułtanowi Akabie urodziły się niegdyś pięcioraczki. Cała piątka to prześliczne córki, które przez lata wносиły do pałacu władcy śmiech i światło radości. Lata jednak mijały, a oblicze sułtana zasępiało się coraz częściej. Zbliżał się dzień, kiedy wszystko miało ulec zmianie...

Przynajmniej jedna z córek sułtana musi do dnia swych 20 urodzin zostać posłubiona. W przeciwnym razie - jak głosi przepowiednia - stanie się wstrętną i rozpustną kobietą, a sułtan i jego rodzina utracą władzę w królestwie. W przededniu owej daty księżniczka Lemon Bara, jedna z owych pięciu, zostaje porwana. To jej narzeczonemu - Aliemu - przypada w udziale misja odszukania jej, a później także siostr wybranki. Nagrodą jest, jak to zwykle w bajkach bywa, ręka królowej i pół królestwa. Kto chce spróbować?

Oryginalna nazwa gry brzmi "Arabian Night", jednak warszawska firma Manta, dystrybutor produkcji z Silmaris, postanowiła zmienić tytuł na "Orientalne Noce".

Trudno się temu dziwić. Narastające nastroje anty-arabskie na świecie to pewna antyrekłama dla nic temu niewinnej gry. Okazuje się, że wydarzenia polityczno-militarne odbijają się echem nawet w naszym środowisku, wydawałoby się, zupełnie niezwiązanym z tymi wydarzeniami...

Jeszcze dwa słowa o Silmaris. Producent Orientalnych Noc to stud. o znane z takich tytułów, jak Deus, Robinson's Requiem, ISHAR, Time Warr czy

Transarctica. Francuzi działają od 1987 roku i generalnie specjalizują się w grach fabularnych oraz przygodówkach. Orientalne Noce to gra action/adventure, która od razu skojarzyła mi się z Prince'n Pers'a 3D i Tomb Raiderem. Baśniowe klimaty były też również dla Aladdin's Revenge, platformówki, która swoją premierę miała jakiś

rok temu. Orientalne Noce najbliższe są jednak Tomb Raiderowi, z którego czerpią pełną garścią. Cdyby nie to, że Ali jest facetem, podobieństwo byłoby pewnie jeszcze bardziej uderzające.

Analogia to Tomb Raidera nasuwa się do razu po wylądowaniu w Arabian-Night. Nasz bohater ma podobną paletę ruchów (o czym jeszcze za chwilę). Żądania, które należy wykonać, aby odnać kolejne księżniczki, również przypominają TR. Głównym przeciwnikiem Aliego jest Wielki Wezyr, pochlebca i kłamca, który będąc doradcą sułtana, syczy mu do ucha jadowite słowa i knuje przeciw każdemu, kogo uzna za wroga. Nie powiem wam, czy to on kryje się za tajemniczymi zniknięciami królewskich dzieci, ale na pewno możecie się spodziewać całej masy przygód i pojedynków. Wrogowie Aliego to najróżniejszych autoramentu rzeźmieszy (w sumie 60 postaci!). Do najdziwniejszych należy beznogi kaleka, który jeździ na niskim wózku i tylko pozornie jest bezbronny. W obu rękach dzierży bowiem olbrzymie młoty, którymi wali Aliego po kolanach (a może gdzieś indziej?). Pojawia się tu kłopot - bowiem nie można zmusić naszego bohatera, aby uderzał jedną techniką (w tym przypadku mieczem w dół). Wykonuje on od razu trzy machnięcia naraz, ale tylko

"DUO BRACHIA ARMATA DUCUNT IN CAELUM" - "Dwa uzbrojone ramiona wiodą do nieba".

jedno skutkuje w wypadku beznogi, trochę to dziwne, bo okazuje się, że lepiej jest kopać ułomnego przeciwnika (można wówczas wykonywać jedną technikę), niż szlachtować go mieczem. To zresztą nie jedyne zastrzeżenie, które dotyczy sposobu walki i poruszania się naszego Araba.

Aliego obserwujemy podobnie jak Larę, tzn. zza pleców. Różnica jest przede wszystkim taka, że brak mu wypiętego balastu, który tak wyeksponowano w TR. Inna sprawa to paleta jego ruchów. O ile w przypadku Tomb Raidera Lara porusza się z gracją i wdziękiem, a jej "prowadzenie" powodowało u graczy dreszczyk rozkoszy, o tyle z Aliem nie jest już tak miło. Być może jest to kwestia przyzwyczajenia, lecz chodzenie Aliem jest nieco uciążliwe. Przede wszystkim Ali nie cofa się, lecz robi "fiflaka". Co to jest? To dość wymyślna technika - przynajmniej dla tych, którzy chcieli zwyczajnie i zrobić krok wstecz.

Druga rzecz to używanie broni. W TR było to zadanie łatwe. Celowaliśmy mniej więcej (no chyba że posługiwaliśmy się bronią z celownikiem laserowym) i bam! - wróg leży. Ali posługuje się bronią zupełnie inaczej niż Lara. Nawet proste rzucenie bomby wymaga użycia kilku kombinacji klawiszy (i ustawienia celownika). W ferworze walki, kiedy chcemy załatwić kilku wrogów, nie ma na to czasu! Poza tym wspomniana już broń sieczna. Nawet zwykłe wyciągnięcie miecza z pochwy może okazać się zadaniem zbyt trudnym, a Lara robiła to

Księga tysiąca i jednej nocy

To zbiór bajek i podań ludowych napisany w języku arabskim, znany w tradycji ustnej już w X w., a ostatecznie uformowany w XVI-XVIII w. Obejmuje w liczne gatunki prozatorskie i poetyckie: baśń, bajkę zwierzęcą, przypowieść, alegorię, romans, opowiadanie fantastyczne i awanturę. Zawiera odwołania do wielu kultur: arabskiej, perskiej, indyjskiej, egipskiej, a nawet do Starego Testamentu.

Do najbardziej znanych opowieści Księgi zaliczają się te o Sindbadzie, Ali Babie, Aladynie, o latającym dywanie. W bajkach tłoczno jest od demonów, dżinów, widm i straszdył, choć głównymi bohaterami są zwykłe mieszkańcy pałaców - kalfowie, wezyrowie i eunuchowie strażnicy królewskich haremów. Narratorką wszystkich opowieści i jednocześnie bohaterką ramowej historii jest Szeherazada. Kiedy żona króla Szahrijara dopuściła się zdrady, ten za swoją zniwagę postanowił zemścić się na całym niewieścim rodzie: "każdej nocy brał sobie dziewczynę, niekniętą jeszcze, a pozbawioną dziewictwa, polecał ją zabić z upływem nocy. Trwało to trzy lata". Pewnego wieczoru do królewskiej lożnicy przyszła Szeherazada, która oprócz sprytu i urody miała dar pięknego i zajmującego opowiadania. Począwszy od pierwszej nocy, przez 1001 kolejnych opowiadała swemu władcy historie, które nad ranem, w kulminacyjnym momencie, przerywała. Król, ciekawy zakończenia, za każdym razem darowywał życie swojej bajorce. Zasada szczęśliwego zakończenia, obowiązująca we wszystkich historiach Szeherazady, i tu znalazła swój wyraz: władca odzyskał wiarę w dobrą, mądrą kobietę i poślubił Szeherazadę, która wówczas była już matką jego trzech synów.

błyskawicznie. Jej pistolety trafiały do rąk momentalnie, Ali sięga po miecz i często zdarza się, że przeciwnik zaatakuj, zanim bohater przygotuje się do walki. Spotkanie z zaopatrzoną w wielkim kindżał Arabem, gdy broń Aliego to gołe ręce, nie może skończyć się dobrze.

Oprócz pojedynków w grze czeka nas również wiele innych zadań i misji. Trzeba w tym miejscu wspomnieć, że każdy z naszych przeciwników ma przy sobie sakiewkę ze złotymi monetami. Kiedy go pokonamy, możemy zebrać dukaty i ewentualnie jakąś broń (np. noże do rżnięcia). Za złoto nabędziemy u straganiarza wiele przydatnych przedmiotów. Przede wszystkim będą to różnego rodzaju mikstury. Oprócz podstawowej, która poprawia Aliemu poziom energii, są to również odtrutki przeciw truciznom oraz czarodziejskie mikstury wielorakiego zastosowania. Należy nadmienić, że Ali ma - oprócz broni siecznej i zestawu technik ręcznych - również umiejętności magiczne. Podstawowa to kula ognia, która przypomina atak Ryu ze Street Fightera. Kule energii można powiększać, odpowiednio długo trzymając Aliego w pozycji koncentracji mocy. Wygląda to naprawdę widowiskowo i jest przy tym maksymalnie skuteczne. Pewne umiejętności zdobywa się też w trakcie gry. W sumie Ali może się nauczyć około 30 różnorodnych technik ataku we wszystkich siedmiu etapach swojej podróży.

Wspomniane zadania, którym Ali musi sprostać, to np. zdobycie czarnych piór pięciu kruków. Takiej nagrody za informację o porwanej księżniczce żąda stary fakir. Zdobyć to trofeum nie będzie łatwo, bowiem ptaki przysiadają jedynie na szczycie wysokich murów, łatwo się domyślić, że gracz będzie teraz musiał dostać się na b. anki. Podobnie jak w serii Tomb Raider, odnalezienie właściwej drogi to najtrudniejsze zadanie.

Podczas wędrówki przez siedem epizodów gry znajdziemy się w pełnym zaufku, tajemniczych ogrodów i mrocznych zakamarków arabskiego miasta. Trafimy też do bogatego, skrzętego się złotem pałacu sułtana, a także na arabskie targowisko (suk). Nie ominie nas przygoda w podziemnych korytarzach z przelewającymi się pod nogami śmierdzącymi ściekami.

Lokacje w Orientalnych Nocach są rozległe, ale brakuje im (otwar-tej) przestrzeni i podobnie jak w serii TR, są konstruowane dość



schematycznie. Oczywiście lokacje są bajeczne i kolorowe i ładne, jednak możliwości engine'u, na którym konstruowano grę, są ograniczone. Największy zarzut do ostatniego TR był taki, że wyglądał przedpotopowo jak na obecne czasy. Wystarczy spojrzeć na American McGee's Alice, by przekonać się, jak może wyglądać i "cho-dzić" gra TPP. Podobnie jest w przypadku Orientalnych Noc - gierka powiela sprawdzone pomysły, co jeszcze nie jest czymś szczególnie złym. Niestety graficznie raczej nikogo nie zaoeczy. Nawet jeżeli pofruwasz latającym dywanem i wy-powiesz czarodziejskie "Seza-mie, otwórz się!" nie będzie ci lepiej.

Orientalne Noce to gra, która nie wzoudzi raczej większych emocji. Na pewno jest to ciekawy tytuł i poprawna produkcja (bardzo dobre spolszczenie!), z którą można spędzić wiele godzin. Jednocześnie nie za-uważałem w niej nic takiego, co wciągnęło bymnie tak, jak choćby w przypadku wspomnianej Alicji. Brak klimatu? Być może to właśnie jest powód. Nawet orientalne motywy muzyczne i gorący taniec każdej z córek sułtana niewiele pomagają.



W grze Ghost Recon obejmujesz dowództwo nad elitarną grupą wojskową, uzbrojoną w najnowocześniejsze zdobycze techniki. Trwa wojna, porwani są zakładnicy, rośnie liczba ofiar, a Duchy wkraczają do akcji. Tylko twórcy Rainbow 6, opartej na motywach powieści Toma Clancy'ego, potrafią tak od-wzorować pole walki. Profesjonalna, polska wersja językowa gry dostępna będzie w rewalacyjnej cenie 99zł.



Tom Clancy's

GHOSST RECON

PLAY

PL

99

10/2000

7

Producent: Silmaris ■ Dystrybutor: Manta ■ Internet: <http://www.manta.com.pl/polski/software/arabianenoc.htm> ■ Wymagania: P II 233 MHz, Windows 9x, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB ■ Akcelerator: konieczny

■ wersja PL, dobry iektorzy ■ dużo przeciwników ■ świetna muzyka ■ niska cena!

■ pewne problemy z kierowaniem bohaterem ■ "nierówna" paleta ruchów Aliego ■ brak tego "czegosi", co powoduje, że gra się do oporu

INNO

■ Eld "Naglfar"

Czy marzyliście kiedyś o tym, by zagrać w erteos, którego akcja toczyłaby się od czasów prehistorii aż po odległą (z naszego punktu widzenia) przyszłość? I nie mówię tu o Cywilizacji, jako że to bardziej gra strategiczno-handlowa niż klasyczny RTS. Jeśli tak, to zamiast dalej śnić o takim cudzie, udajcie się do sklepu, by nabyć Empire Earth.

GATUNEK: STRATEGIA/RTS

Gra przeznaczona dla fanatyków Age Of Empires i stworzona przez jednego z autorów tego arcydzieła.

EMPIRE EARTH

Nie ma co ukrywać, że jestem wielkim fanatykiem Age Of Empires. Wiele miesięcy życia straciłem, siedząc przed monitorem i grając w obie jej części. Teraz z wielką niecierpliwością oczekuję na третią część tego arcydzieła. Zakładając oczywiście, że w ogóle się pojawi. Tymczasem dawny władca w kategorii gier strategicznych, firma Sierra (przykładem niech będzie seria Caesar), uraczyła wszystkich zwolenników Age Of Empires grą pod tytułem Empire Earth. Wiem, że co niektórzy oburzą się na porównania, jakie w tej recenzji padną, ale nie sposób nie postawić tych gier w jednym rzędzie, obok siebie. Zresztą Sierra na każdym kroku zaznacza, że za Empire Earth odpowiada Rick Goodman, twórca Age Of Empires. Więc...

Czy gra wzorująca się na innej nie może być bardzo dobra? Empire Earth udowadnia, że jest to jak najbardziej możliwe. Empire Earth, choć jest klonem AoE, to jednak zrobionym bardzo profesjonalnie i mającym ambicję dorównania - co najmniej - wzorowi. Tryby rozgrywki w zasadzie niczym nowym nie zaskakują, ponieważ wybrać możemy dowolnie skonfigurowaną mapę, scenariusz, kam-



panię oraz Tutorial, czyli trening. Kampanie są cztery i oferują nam możliwość pokierowania losami starożytnych Greków, wcielenia się w rolę średniowiecznego władcy Anglii, dowódcy wojsk niemieckich na początku wieku XX... Można też zostać rosyjskim bohaterem w wieku XXI. Liczba kampanii troszkę mnie rozczarowała, gdyż biorąc pod uwagę fakt, jak duży okres na przestrzeni historii ludzkości obejmuje fabuła Empire Earth, to chyba cztery kampanie nie są liczbą powalającą?

Chyba też z tego powodu lepiej grało mi się w scenariusze oraz pojedyncze mapy. A przeważnie jest wręcz odwrotnie, ponieważ bardziej wciąga mnie powiązany ze sobą ciąg misji niż gra na mapie, gdzie należy wykonać jakieś zadanie. Kampanie średnio mi odpowiadają także z tego względu na to, iż - moim zdaniem - znalazłoby się kilka bardziej nadających się do pokierowania nacji. Ot, weźmy na ten przykład Rzymian, Azteków czy... Polaków za czasów, powiedzmy, Jagiellonów. Czy nie byłoby pięknie powalczyć z Krzyżakami?

dówki z questami, ale mimo wszystko nadal przypomina to Age Of Kings.

Druga sprawa - gdy zaczynamy grać... ponownie ogarnia nas uczucie deja vu. Znowu wszystko kojarzy mi się z Age Of Empires 2. Ot, choćby sama produkcja jednostek, która w niczym nie różni się od tej, jaką mieliśmy w produkcie Microsoftu. (Inna rzecz, że trudno za to akurat winić EE - w końcu jest to dość powszechny standard dla

PREHISTORIC AGE 500,000 BC 25,000 BC 5000 BC 2000 BC 500 BC 0 AD 900 AD 1500 AD 1800 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2300 AD
STONE AGE BRONZE AGE MIDDLE AGE RENAISSANCE INDUSTRIAL AGE INFORMATIQUE AGE



Prehistoria (500 000-50 000 p.n.e.)

Prymitywne małe wioski zbudowane przez plemiona prowadzące koczowniczy tryb życia. Uczyliśmy się głównie z polowań, dlatego najważniejszym surowcem była wówczas żywność. Konflikty pomiędzy plemionami wybuchają na tle rywalizacji o łowiiska.

Era kamienia (50 000-5 000 p.n.e.)

W tej właśnie epoce po raz pierwszy pojawiają się praktyki religijne. Dzieje się tak głównie ze sprawą dużej śmiertelności. Większość ludzi nie dożywa trzydziestu lat, więc dużą popularnością cieszą się praktyki szamanistyczne, ci jakoby komunikują się z duchami. W owym czasie powstają także pierwsze struktury państwowe, pojawiają się przyrządy, a także narzędzia. Również tu do zabijania. Głównym źródłem żywienia stają się ryby.

Era żelaza (5 000-2 000 p.n.e.)

Żelazo staje się pierwszym surowcem używanym przez człowieka, świetnie nadaje się do produkcji narzędzi oraz broni. Dzieje się to głównie na obszarze Mezopotamii. W tym czasie Egipcjanie zaczynają konstruować statki wojenne, dzięki czemu mogą przemierzać wody Morza Śródziemnego. Zmienia się również tryb życia człowieka. Plemiona dotychczas koczownicze (Sumerowie na południu Mezopotamii) zaczynają wieszać osady tryb życia, zajmując się uprawą roli, co z biegiem czasu ogarnie całą Europę.

Era brązu (2 000 p.n.e. do 0)

Największą nowością jest pojawienie się jako broni mieczy, a także wymyślenie falangi z powodzeniem używanej w bitwach. Falanga zdoła świetnie egzamin m.i.n. podczas wyprawy Aleksandra Wielkiego. W celu ochrony osady zaczyna się stawiać chroniące je fortyfikacje. Wymusza to na osadnicach konstruowanie pierwszych maszyn oblężniczych. Do przodu posuwa się również medycyna. W końcu powstają szkoły zajmujące się edukacją w wielu różnych dziedzinach.

Wczesne Średniowiecze (5-900)

Po upadku Cesarstwa Rzymskiego do głosu dochodzą plemiona barbarzyńskie. Powoli również rośnie w siłę Kościół.

Średniowiecze (900-1300)

Okres ten odznaczał się szybkim rozwojem technologicznym. Lokalni władcy dużo czasu poświęcają na rozbudowę fortyfikacji chroniących osady. Zmienia się tryb życia, trudnym do zdobycia warunkami. Jednocześnie jednak coraz doskonalsze stają się maszyny oblężnicze. Śmiertelną bronią okazują się kusze, które w rękach odpowiednio wyszkolonych ludzi są spustoszeniem w szeregu wroga. Średniowiecze to również krucjaty, czyli wyprawy krzyżowe na Muzułmanów.

Renesans (1300-1500)

Renesans rozpoczął się od wielkiej zarazy, która zdiesiątkowała ludność Europy. Szybko rozprzestrzeniła się po Europie również proch strzelniczy, w wyniku czego do użytku wracają artyleria i armia. Za pomocą armii zdobywanie ziem było stało się łatwiejsze, ale jest to nie razie prymitywna artyleria i ledowanie armat trwa bardzo długo. Trafia także na pokłady galeonów i staje się ważnym elementem wielkich morskich.

Era odkryć (1500-1700)

Tato te to oczywiście wielkie wyprawy i kolonizacja nowych terenów. Na morzach błądzą stacjami potężne uzbrojone galeony, a na lądzie do użytku wchodzi muskiet, który szybko można modyfikować i nawlekać kuszki ich produkcje. Statkiem tego powoli do historii przechodzą łucznicy. Dużo zmiany zachodzą w nauce, głównie dzięki takim nazwiskom jak Galileusz czy Newton.

Przejdźmy jednak do konkretów. Jak już wspominałem we wstępie (możliwie o tym przeczy-

tać również w poprzednim numerze w dziale "za pięć dwunastą"), fabuła Empire Earth obejmuje dzieje ludzkości od prehistorii aż po przyszłość. Konkretnie są to lata pomiędzy 500 000 p.n.e. a rokiem 2200. Czy jakkolwiek inna gra oferowała wcześniej coś tak wielkiego? Nie wydaje mi się. Zanim jednak zacznę chwalić Empire Earth za jej rozmiar i rozmach, muszę chwilę pobladnąć na rozgrywkę, a raczej na fakt, że jest ona praktycznie taka sama jak w Age Of Empires. Zaczniemy od zadań, jakie nas czekają. Większość z nich należy do typu "przeprowadź X do miasta/punktu Y. X musi przeżyć" albo "zbierz armię i uderz na warownię Z", ewentualnie "wybuduj cud". Skądś to znamy? Rozumiem, że scenarzystom ciężko coś wymyślić, ale na dłuższą metę tego typu zadania męczą. Wprawdzie autorzy starali się chyba trochę na siłę w niektórych misjach wprowadzić elementy przygo-

Era przemysłu (1700-1900)

Nadszedł czas na rewolucję przemysłową, a to ze sprawą wymyślenia maszyny parowej, która znalazła wiele zastosowań. Pod koniec rewolucji przemysłowej wynaleziono elektryczność, telegraf i telefon.

Wiek atomu (1900-2000)

100 lat to oczywiście dwie wojny światowe. Brak maneksa, by opisywać, co się wydarzyło i co wynaleziono... Znacząca tu przecież historia.

Era (2000-2100)

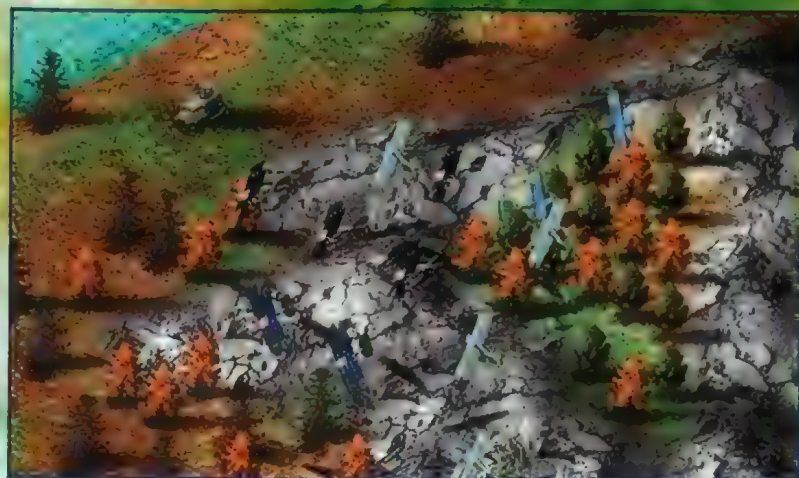
Technika posuwa się coraz bardziej do przodu. Wojsko potrzebuje coraz szybszych i lepiej uzbrojonych jednostek, by reagować na wszelkie wybuchające konflikty. Główny nacisk kładzie się na laskary o potężnej sile rażenia, a także mechy. Wiek ten upływa pod znakiem manipulacji genetyką, dzięki czemu udaje się przedłużyć życie ludzkość do 125 lat.

Era Nano (2100-2200)

Sukcesem naukowców stają się "nanomachines", czyli małe, zaprogramowane roboty pracujące wytrwale, budujące dosłownie wszystko i do tego pomnażające się. W tym czasie zaczyna się również erodować z naszej planety...



gier tego typu.) Oczywiście, w późniejszych erach zamiast maszyn oblężniczych buduje się przeróżne myśliwce odrzutowe czy bombowce przenoszące pociski o głowicach atomowych, ale zasady produkcji pozostały bez zmian (surowce). Podobnie przedstawia się sprawa z budowaniem umocnień, wymyślaniem nowych technologii produkcji czy ulepszaniem jednostek wojskowych. Wszystko to już było! Przyjrzyjmy się jeszcze bliżej. Czy w Age Of Kings byli bohaterowie? Czy mogliśmy wznosić cuda, dzięki którym wygrywaliśmy zmagania? TAK!!! Jedyne, co mogę w rozgrywkę uznać za innowacyjne, to potężne czary, jakie można rzucić na przeciwnika. Taka zaraza to całkiem fajny i skuteczny środek na wytrzebienie plemienia wroga.



Podoba mi się również niezłe zdyktowanie wojska podczas walki. Żołnierze starają się cały czas trzymać szyk, nie rozpraszać się, kiedy nie jest to konieczne, i walczą z głową. Nie ma przypadkowości w potyczkach, jak to bywało w Age Of Empires 2. Tu uczeń przerósł mistrza i chwala mu za to.

No dobrze, skoro cały czas wyliczam tylko podobieństwa Empire Earth do Age Of Kings to pewnie ktoś się zapyta, co ja takiego widzę w tej grze? Moja odpowiedź może być tylko jedna: pomijając mój fanatyzm do Age Of Empires, są to ROZMACH i jej wielkość. Wy-

rozmach, a że do tego kocham Age Of Empires, to nic dziwnego, że tak ciężko oderwać mi się od monitora.

Grafikę Empire Earth należy rozpatrywać pod dwójnym względem. Po pierwsze, grafika jaką widzimy z ustawienia kamery z punktu izometrycznego, tak jak np. (no, zgadnijcie gdzie :)) w Age Of Kings. Wówczas grafika jak najbardziej zasługuje na miano ładnej. Może trochę "plastikowo" graficy wykonali budynki - wyglądają jak zbudowane z klocków. Nie są zbyt szczegółowe, drobiazgowo, nawet nazwałbym je z lekka surowymi. Za to świetne wrażenie pozostawia w nas przyroda. Ładne, poruszające się na wietrze drzewa, przezroczysta woda w rzekach czy pola oraz ptaki, jelenki, hipopotamy i tym podobne specjaty, które szybko trafiają na stoły twoich podopiecznych.

Spytacie, jaki jest poziom graficzny jednostki? Powiedziałbym, że nie jest źle, lecz IMHO są nieco ubogie w szczegóły. Z drugiej jednak strony, należy wziąć pod uwagę olbrzymią liczbę jednostek oraz budynków. Nie sposób idealnie opracować to wszystko. Stworzenie gry tak dużej i dopracowanej, graficznie w 100% zajęłoby programistom jeszcze kilka lat i takiego cudu zajmowałoby pewnie płytę DVD.

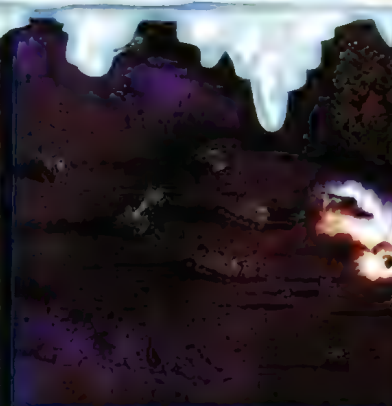
Reasumując, grafika "z większej odległości" jest jak najbardziej w porządku - za nią graficy otrzymują dużego plusa. Trochę gorzej gra wygląda, gdy wykonamy zbliżenie, bo trzeba wam wiedzieć, że takowe można wykonywać i co ważne, postacie są wówczas... trójwymiarowe! Dla odmiany - tym razem skojarzenia z Myth są mile widziane. Zbliżenia to fajna sprawa, zwłaszcza podczas walk, bo pozwalają uważnie śledzić, jaki przebieg mają potyczki. I wszystko by było cudnie, gdyby nie mały feler. Po wykonaniu zbliżenia czy są zaatakowane paskudnym pikselami! Kwadratowe sylwetki, podob



W tej grze możemy korzystać także z floty - w tym podwodnej.



A tu nieco wojen napoleońskich.



Helikoptery szturmowe i czołgi. To nie jest dobre połączenie. Dla czołgów.

obrażcie sobie grę większą kilkakrotnie pod niemal każdym względem od Age Of Kings. Wszystkiego jest więcej, więcej i jeszcze raz więcej. Nie mam zbyt dużo miejsca, by dobić was suchymi liczbami, ale jako przykład niech posłużą cuda. Jest ich sześć, w tym chociażby Wielka Biblioteka, rzymskie Koloseum czy Wieża Babilonu. Liczba jednostek bojowych sięga ponad dwustu. Od kupieckiego statku w erze kamienia po mecha w epoce Nano. Jednostki: lądowe, pływające, latające... zwiadowcze, specjalne, szturmowe, oblężnicze... do wyboru, do koloru. I do tego ta liczba epok. Wyobrażacie sobie jaką swobodę daje czterdzieści epok w Empire Earth? Mam chętkę zagrać w prehistorii, wybieram sobie pojedynczą mapę i gierując kierując poczynaniami prymitywnego plemienia. Innym razem mogę wybrać epokę Nano i zaatakować meczami osiedle chronione przez działka laserowe. I wcale nie muszę kupować innej gry - bo mam wszystko w jednym. Imponuje mi naprawdę ten

ne twarze, w dodatku zamazane... Nie mówiąc już o animacjach. Sztwno, bardzo sztwno i nienaturalnie poruszają się jednostki na zbliżeniach. Co dziwne, tych pikseli tak bardzo nie widać na cut scenkach, a przecież one także zostały przygotowane na engine'ie gry. Najwidoczniej autorzy trochę bardziej przyłożyli się do filmików, a może jednak przy wielkości gry ciężko było dopracować w najmniejszych szczegółach grafikę?

Nad muzyką nie ma co się zbyt rozwodzić. Jest bardzo dobra, dźwiękowcy wszak starają się zamieścić w muzyce motywy klasyczne dla nacji obecnych w grze. Muza zmienia się również w zależności od sytuacji na ekranie. Raz ma wzbudzić niepokój, kiedy indziej spokojnie wypływa z głośników. Poprawnie należy ocenić również speechy. Każda jednostka mówi inaczej, a ludzie podkładający głosy starali się obdarzyć postaci akcentem odpowiednim dla danej nacji.

Wystawiając ocenę końcową, znalazłem się w nie lada trudnej sytuacji. Dlatego że tę grę można ocenić z punktu widzenia dwóch różnych ludzi. Dla fanatyka, eresów, a zwłaszcza Age Of Empires, jest to gra wspaniała, wręcz klasyczna w gatunku - i można w nią grać tygodniami. Dla pozostałych graczy będzie to jednak jedna z wielu, niczym niewyróżniająca się z tłumu innych gier. Ja jestem fanatykiem, dlatego też w stopce ujrzyście dziewczę oczek. Mniej napaleni na tego typu gry niechaj odejmą jej jeden punkt. Osiem to minimum, chociażby ze względu na rozmiar gry.

Posejdon Bóg Atlantydy

■ ATy Moo

Recenzowanie dodatków do gier - zwłaszcza tych, które poza nowymi misjami nie wnoszą nic nowego do rozgrywki - to jedno z najtrudniejszych i najbardziej niewdzięcznych zdań, przed jakim stanąć może recenzent gier komputerowych. I właśnie na mnie trafić musiało.

Na pierwszy rzut oka machnięcie takiej recenzji to żaden kłopot - ot, pisze się kilka zdań o skłonności producentów gier do wyciągania z graczy ostatnich złotych za pomocą dodatków do hitowych gier, potem kilka zdań o oryginalnej grze, do której dodatek się recenzuje; następnie opisuje się nowości, i usprawnienia wprowadzone w dodatku (jeśli jakieś są), potem zaś dodaje się zgrabne, niezobowiązujące zakończenie, a na koniec idzie do kasy po wypłatę mniejszej lub większej wierszówki. Zazwyczaj niestety mniejszej. Tak naprawdę trudno zrobić to inaczej, ale dla czytelników - którzy powinni być w przypadku recenzji najważniejsi - taki tekst nie jest ani ciekawy, ani odkrywczy, i co? Sami przyznacie, że nie jest łatwo. A trzeba...

Zatem zaczynamy. Posejdon to dodatek do Zeusa - Boga Olimpu, gry będącej zwieńczeniem serii City Building tworzonej przez firmę Impressions Games. Tak jak i w poprzednich tytułach z cyklu - Ceasar 3 Faraon, tak i w Zeusie gracz miał okazję poznać niełatwe życie gubernatorów prowincji w starożytnych imperiach. I tak w Cesarze działaliśmy na chwałę Rzymu, w Faraonie, składając część egipskiemu bogowi Ra, a w Zeusie propagując ideały rozwoju duchowego i filozoficznego w starożytnej Grecji. Z całej trójki Zeus - Bóg Olimpu był zdecydowanie najlepszy, dlatego też z dużą przyjemnością zasładm do Posejdona.

Jak na zwykły dodatek do gry - a więc produkcję z założenia budżetową - Posejdon bazuje na niezwykle rozbudowanej fabule. Nic w tym jednak dziwnego, jeśli weźmiemy pod uwagę fakt, że jest ona oparta zarówno o historyczne fakty, jak i grecką mitologię oraz legendy o Atlantydzie, zapożyczone przede wszystkim z dzieł Platona - filozofa, którego powinniście znać. Położenie silnego nacisku na mitologię było zresztą jedną z najważniejszych zalet oryginalnego Zeusa, bowiem herosi i potwory z greckich legend znacznie uatrakcyjniły świat gry, zmieniając dość nudną w założeniach grę strategiczną w fascynującą przygodę. Dzięki sprytnemu zaprojektowaniu poszczególnych poziomów wykonywanie zadań ekonomicznych i zarządczych np. pomógł Herkulesowi w zabiciu przerażającej Hydry. Obie te zalety - a więc atrakcyjną oprawę fabularną, zapewnioną przez mitologię i rewelacyjny design etapów, przeniesiono do Posejdona. Daje to motywację do rozegrania 30 nowych części gry i uzasadnienie zakupu dodatku, bowiem nowości do rozgrywki wprowadzono niewiele.

Daje sobie obcąć piśanki - i to obie - że zarówno nowe budowle, jak i nowe misje programiści z Impressions Games mogli wprowadzić już w podstawowej wersji Zeusa. A cała akcja z dodatkiem to tylko wspomniane już we wstępie nieznosne wyciąganie szmalu od maniaków, sami zresztą przyznacie rację, jeśli tylko zapoznacicie się z listą nowości wprowadzonych w Posejdonie. Gotowi? Posłuchajcie: dodano trzy nowe rodzaje rolnictwa (jelenie, pomarańcze i bydło), dwa nowe surowce, nową jednostkę wojskową (potężne fregaty), a rozgrywkę typowo greckie, czyli teatr i sport, zamieniono na rozważania naukowe i astronomiczne. Wynikiem tej ostatniej zmiany jest to, że możemy teraz budować np. obserwatoria, a naukowcy palają się po mieście, głosząc m eszkańcom o odkryciach - co oczywiście zwiększa ich zadowolenie z życia - skłania do dalszego rozwoju miasta.

Aha, byłbym niesprawiedliwy w stosunku do twórców gry, gdybym nie wspomniał jeszcze o kilku pomniejszych innowacjach, czyli nowych bóstwach, które można czcić stawiając im świątynie, nowych potworach, które trzeba będzie pokonać, oraz dwóch nowych bohaterach, których



GATUNEK: SIM/STRATEGIA



tym razem jeszcze trudniej zadowolić niż herosów z Zeusa. Kłopot polega tylko na tym, że tak naprawdę zmiany te w żaden sposób nie wpływają na polepszenie jakości zabawy, ba, nawet więcej, one praktycznie w ogóle tej zabawy nie zmieniają - a dobry dodatek powinien przecież oferować przeżycia innego rodzaju niż "podstawka". Po rozegraniu kilkunastu misji jasne staje się, że zmiany wprowadzone w Posejdonie są czysto kosmetyczne - zamiast uprawiać oliwki, uprawiamy pomarańcze; zamiast budować świątynie dla Zeusa, budujemy je dla Hery - efekt właściwie ten sam, tylko budynek na ekranie wygląda inaczej itd.

Nie zmienia to faktu, że w tych, którzy Zeusa pokochali, Posejdon tchnie drugie życie, tym bardziej że gra jest solidnie spolszczona, a na dodatek w pudełku znajduje się także gustowna podkładka pod mysz. Tak jak zazwyczaj - ci, co znają i lubią, mogą kupić ci, co nie znają albo niech kupią oryginał - bo Zeus to naprawdę świetna gra strategiczno-ekonomiczna albo niech poczekają na zestaw z podstawką i rozszerzeniem.



13/2001

9

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Play ■ Internet: <http://empiraonline.com> ■ Wymagania: P-350, WIN 98 2000/ME, 64 MB RAM 4xCD-ROM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: niewymagany

■ cała historia cywilizacji, ludzkość w jednej grze ■ większe od Age Of Empires ■ miejscami doskonała grafika ■ fajni, tki muzyk i dźwięk ■ bardzo dobry interfejs

■ AoE było pierwowzorem ■ pikselowa postać przy zoomach

INEO

SPIDER-MAN

blo

Spider-Man jest kolejnym elementem tak zwanej "amerykańskiej" pop-kultury. Dla co poniektórych jest nawet symbolem Ameryki. (Raczej poza USA - bo tam za komiksowego bohatera uważany jest Kapitan Ameryka, superbohater, niegdyś lider zakręconej ekipy złodziei obdarzonych supermocami - Avengers, bodajże klon, dawno, sławno temu "podreperowany" do rangi superbohatera przez rząd USA, co miało uczynić z niego pogromcę Nazistów... dobra, starczy, wrzeczmy, komiksów Marvela jest naprawdę przeogromny i prawie każda, bardziej znacząca postać w nim "żyjąca" ma biografię długą, uduchowioną i tak zakręconą jak to zdanie.)

Wszystko zaczęło się w latach 60. XX wieku, gdy niejaki Stan Lee, wtedy jeszcze nie za bardzo znany scenarzysta komiksów, podjął się zadania wykreowania bohatera, którego jeszcze świat nie widział. I słowa dojrzał, tworząc człowieka, który wskutek napromienienia "odrobinką" się zmutował... A potem już poszło, komiksy, gadzety, koszulki, serie animowane - no i gry.

To, o czym teraz czytacie, jest jego najnowsza wersja przygód (choć sequel podobno już rządzi na PS) skomputeryzowana z PlejStacji. I jest dotąd najlepszą grą z Człowiekiem Pajakiem, jaka kiedykolwiek się ukazała.

Ale po kolei (PKP, sux!). Za stworzenie komputerowych przygód "pajaka" wziął się nie kto inny jak Neversoft, typki odpowiedzialne za "wypłucie"



zawodnik jak mucha biega po ścianach i sufitach tak głową do góry, jak i na dół. W końcu szlachectwo (i nazwisko) zobowiązuje. Pajak jak to pajak może, oprócz swobodnego człapania po ziemi, wspinać się po ścianach, sufitach, budynkach, pokonywać ogromne odległości, korzystając ze swojej pajęczyzny (wtedy Spider bardziej kojarzy mi się z Tarzanem). A właśnie: pajęczyzna. Oprócz tego, że umożliwia dostanie się do miejsc

SPIDER-MAN: THE MOVIE

Komiks, film animowany, a już niedługo film fabularny z Człowiekiem Pajakiem zagadki na afiszach... (ale jako jeden z nielicznych iP nadal pamiętam niskobudżetową produkcję "Spider-Man" z lat 70/80). Reżyserii podjął się Sam Raimi, złomek odpowiedzialny m.in. za naprawę czarodziejów "horrorów" Evil Dead, jak i za seriale, takie jak Hercules czy Xena. Tytułową rolę powierzono Tobey'owi Maguire. Tak tylko dla podniesienia adrenaliny: P wspomnę, że wcześniej planowano, iż w Parkera wcielił się wszystkim dobrze znany "baski", Leonardo Di Caprio. Głównym przeciwnikiem pajaka będzie w filmie Green Goblin (Willem Dafoe), nie zabraknie także wybranki Petera, Mary Jane (Kirsten Dunst). O fabule prawie nic nie wiadomo, na pewno można się spodziewać, iż 50% akcji to najnormalniejsze "lubu", tylko że dodatkowo z pajęczym aspektem. Wiadomo natomiast, iż specjalnie na potrzeby produkcji zaprojektowano nowe kostiumy dla Spider-Mana i Zielonego Goblina (tak aby było bardziej "młodzieżowo" i adekwatnie do XXI wieku). Pajęczy faceci w zwykłych, czerwonych rajtach już nikogo nie podnieca...). Obraz zawita do kin USA w maju 2002. W Polsce najprawdopodobniej obejrzymy tę wysokobudżetową produkcję na dużym ekranie w czasie wakacji 2002.

na rynek trzech części Tony Hawka. O jakości tychże produkcji nie muszę pisać, gdyż z pewnością miałeś przyjemność popłynięcia w którąś z nich - czy w PSX-owej, czy PC-owej wersji. Zresztą bardziej narwań i zafascynowani Tonem odkryli pewnie, iż jedną z ukrytych postaci w Tony Hawk Skateboarding 2 jest... sam Spider-Man.

I odwrotnie. To znaczy w komputerowym Spider-Manie możemy natknąć się na motywy nawiązujące do "dechą zlatującej giero". Ale to tak na marginesie.

Kultowa postać, kultowy komiks, niezła gra!

premiera 10.12

Orientalne Noce

cena
79⁹⁰

P.C.
CD ROM

PL
Polska wersja gry

Książę Persji spotyka Lare!!!

Tak, tak - ta gra to połączenie dwóch bodaj największych klasyków w historii gier akcji, opowiadających o przygodach księcia Persji i niesamowitej Lary. Fantastyczny klimat znany z opowieści o „Tysiącu i jednej Nocy”, przesłonna trójwymiarowa grafika, mnóstwo kolorów i efektów wizualnych, mrozące krew w żyłach podkłady muzyczne i odgłosy - to tylko oprawa gry. Jej esencję zaś stanowi 7 arcydziełowych etapów, 5 księżniczek do uratowania, serce jednej z nich do zdobycia i tron, na którym trzeba zasiąść. A wrogowie, z Wielkim Wzorem na czele, wcale nie będą ułatwiać Ci zadania, czeka Cię więc ciężka walka przy pomocy oręża białego i magii...

Szukaj w sklepach z grami i hipermarketach

wanadoo

Silmarils

VISIONARE

multimedia
MANTA

www.manta.com.pl

e-mail: manta@manta.com.pl

nieodstępnych dla normalnego człowieka, duży też jako bion. Możemy zrobić z niej kulę, które niczym podłóżymy w wrogów - czy też ochronną warstwę, która po paru sekundach wybuchu - raniąc przy tym naszych oponentów. Ogólnie sterowanie Spiderem zostało bardzo dobrze pomyślane i po przebiegnięciu przez fazę "przyswajania się" nie mamy już z nim problemów.

Grafika, jak to w konwersjach z pierwszego PS bywa, nie jest zbyt zachęcająca, ale też zainteresowanych tematem nie powinna odrzucić od monitora. Jak na "adaptację" komiksów to, wg. mnie, jest naprawdę w porządku i gdy nawet ktoś już narzeka na nieco ubogie otoczenie, to po jakimś czasie przestaje na to

GŁÓWNE POSTACIE W GRZE

Spider-Man/Peter Parker

No ludzie! Kto z osób czytających to, co teraz czytają, nie orientuje się, kim jest Spider? Ale niech wam będzie podczas prezentacji skutków jakiegoś tam promieniowania następuje awaria paru urządzeń, a niejaki Peter Parker, student - fotograf brukowca Daily Bugle - dostaje sporą dawkę tego czegoś. A że w jego pobliżu znajdował się najprawdziwszy pająk, spowodowało to - wy już dobrze wiecie, co Parker może wpaść na się po ścianach, ma siłę, która pozwala mu podnieść parę razy cięższy od niego ciężar, poza tym nie-ryzykują "zmysł" dzięki któremu wyczuwa zagrożenie mu nierzeczywiście. Mimo to w elu sądzi/myśli i udaje, że wie, iż rano Petera nie wywarza specyficznej i w sumie najważniejszej w całym tym cyklu pajęczyny. Dzięki znajomości chemii nasz pajęczny ziomłek sam produkuje spękaną substancję, którą umieszcza w specjalnych slotach swego kostiumu.

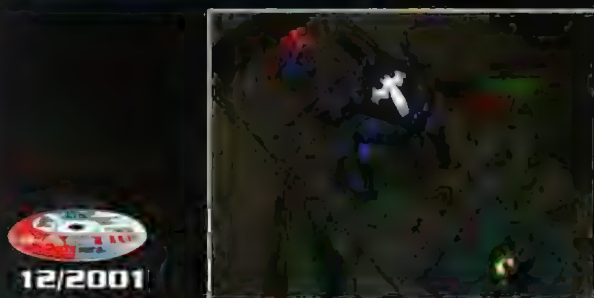
Warto także wspomnieć, że w najnowszej serii "Spider-Man Unlimited" (być może niedługo i w PL będziemy mieć szansę się z nią zapoznać) nasz bohater jest o wiele młodszy, a także zajmuje się tworzeniem stron internetowych. Widać Webmaster nie tyko w "realnym" świecie chce być Webmasterem :)

Mary Jane

Żona Parkera. Modelka, aktorka, a także właścicielka naprawdę ciekawego nazwiska (oglądali "Złotodziobów"?). W amerykańskich wycieczkach Spider-Mana już dawno dała naszym bohaterom - potłomka, a jest nią niejaka May Parker (która, nawiasem mówiąc, ma już własną serię komiksów w rodzaju "ileś tam lat później", w której to już jako nastolatka rozprawia się z przestępcami dzięki specjalnym zdolnościom, jakie "odziedziczyła po niezwykłym tatusiu"). Oprócz Mary Jane w grze spotkamy także innych z omal stojących po stronach Spider-Mana, jak np. Żywa Pochodnia, Black Cat czy Daredevil.

Venom

Jeden z najbardziej popularnych wrogów Spidera. Jego kostium to żywy symbiot, który wielokrotnie podwyższa jego siłę oraz daje wiele innych możliwości jego "nosicielowi" (Co będzie mówił samemu odkryjcie podczas walki z tym pacjentem). P. Oprócz Venoma w grze spotkamy jeszcze wrogów człowieka pająka, jak Misterio, Rhino, Dr. Octopus i Skorpion.



No i wtedy odkryjemy, że gra NIBY jest krótka. Podkreślam słowo "NIBY". A to dlatego, że ilość dodatków i bajetów, które może

7

Producent: Act vision/Neversoft ■ Dystrybutor: Lem ■ Internet: www.spidermanhy-pe.com ■ Wymagania: Win 95/98/ME/2000, P1 266, 64 MB RAM ■ Akcelerator: konieczny

■ grywalność ■ tematyka ■ możliwości Sp. ogra ■ szybko zas. wa, nawet na no wym komp e ■ dużo bajetów co znalazł e

■ często "wariacja" kamera ■ brak opc. save w dowolnym miejsc., ■ w. odc. ze to konwersja z konsoli

0421



zwracać uwagę i oddaje się tylko wciąż- gającej rozgrywce. Właśnie, właśnie. WŁASNIE! Zabawa naprawdę jest "wipyte" i przykuwa do monitora jak elek- tromagnes szpilkę - aż do momentu kiedy ją rkon- czynimy.



Od miodu nikt nie utonął, ale tylko dlatego też musi być. Znaczą bez usterek nie ma gry (no jest, jeeest... Unreal-Lever (P). Czynydając mierz i nie dwa po ścianach, sułtadach czy też po innych płaszczyznach widzimy (niestety zdarza się to często), że "kamera" gubi Spidera. W "spokojniejszych" momentach rozgrywki nie przeszkadza to zbyt, ale jeśli zdarza się to wtedy, gdy napiera na nas wataha wielkich zmufoWanych jaszczerek, to jak tu nie uderzyć czołgą o ścianę i zaplątać ze zdenerwowaniem?

Od miodu nikt nie utonął, ale tylko dlatego też musi być. Znaczą bez usterek nie ma gry (no jest, jeeest... Unreal-Lever (P). Czynydając mierz i nie dwa po ścianach, sułtadach czy też po innych płaszczyznach widzimy (niestety zdarza się to często), że "kamera" gubi Spidera. W "spokojniejszych" momentach rozgrywki nie przeszkadza to zbyt, ale jeśli zdarza się to wtedy, gdy napiera na nas wataha wielkich zmufoWanych jaszczerek, to jak tu nie uderzyć czołgą o ścianę i zaplątać ze zdenerwowaniem?

Skazując kolejnych minusów, wspomnę jeszcze tylko o kolejnej skazie, wywołanej tym, że gra jest niemal "skierowana" konwersją z PS2-a. A mianowicie jest to możliwość zapisu gry tylko po skończeniu co poniektórych poziomów. Wkurzaaaaaję. Okropnie, tragicznie. Na "szczęście" gra w niektórych momentach jest tak łatwa, że można sobie nawet pomyśleć, iż zaimplementowanie opcji save w dowolnym momencie oznaczałoby znieważenie gracza. Co nie zmienia faktu, że nieraz można się jednak oprzeć wpienie, przechodząc tę samą lokację po raz drugi.

Z jednej strony, Spider-Mana postrzegam jako świetnego "full 3D platformera", zaś z drugiej - jako nieco przeterminowany "przedruk" z konsol. Ale że zabawa jest momentami (częściej nie rzadziej) naprawdę solidna - to i ocena jest taka. (Własnicy ludzi-pajków niech dopięją sobie do czwórki pluska. A jak ktoś woli ludzi nietoperzy, niech tak samo zrobi, gdyż o Batmanie nawet na konsoli nie ma porządnego gier...)

JUŻ W SPRZEDAŻY!



The Watchmaker
ZEGARMISTRZ

cena
79⁹⁰

ZBADAJ
TAJEMNICE

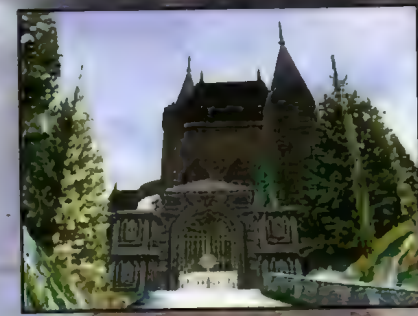
Ta gra jest jak kobieta idealna
- inteligentna, piękna i urzekająca

Gra jest w istocie doskonała
(grafika, kurczę, grafika!)

NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywaną się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAAMI I HIPERMARKETACH

Copyright 2001, Trocena S.p.A.
All rights reserved.
Trocena New-entertainment and its logo are
registered trademarks of Trocena S.p.A.



U1 Romy 11, 02-445 Warszawa
tel. 0223 943-54-30, fax: 0223 641-84-82
e-mail: trocena@trocena.com.pl
www.trocena.com.pl

FIREFLY STUDIOS STRONGHOLD™

Zamki, budowane przy zaangażowaniu ogromnych środków, były jednym z filarów feudalizmu. Te potężne konstrukcje stanowiły jeden z czynników, które pozwoliły na trwałe pozbyć się groźby wyniszczających najazdów Normanów czy Madziarów. Nie można było długo okupować jakiegokolwiek terenu, dopóki górowała nad nim warownia, a w niej stacjonował garnizon zdolny dokonywać wypadów na pobliskie tereny. Ale zamek to nie tylko struktura obronna. W rzeczywistości pełnił on wiele funkcji. Był bazą wojskową, siedzibą lokalnych władz politycznych, sądu, prywatną rezydencją władcy i jego rodziny oraz dworu, a niejednokrotnie magazynem i miejscem wymiany handlowej.

U sadzonych w średniowieczu gier o podejściu całościowym mieliśmy do tej pory wiele. Jak tu jednak ująć problem globalnie, skoro taki zwykły zamek stanowi odrębne, wielopłaszczyznowe zagadnienie? Cóż, jak wskazałem we wstępie, problem jest rozbudowany do tego stopnia, że można by mu poświęcić osobną grę. Programiści z Firefly Studios doszli zapewne do podobnych wniosków i uraczyli nas Strongholdem, którego recenzję właśnie dla was przygotowałem (ja, sam Pepin Krootki, to



Co ja się będę rozpisywał - wielbiciele dobrych strategii pewnie już układają zamki z pudełek po Strongholdzie...

dopiero właściwy człowiek na właściwym miejscu:))).

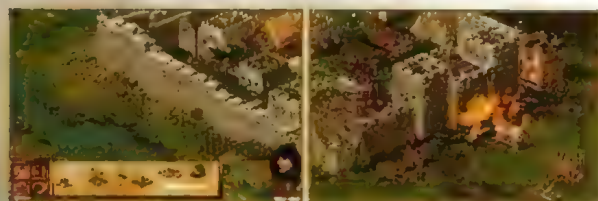
Starsi gracze pamiętają zapewne niezbyt logiczną z historycznego punktu widzenia, ale za to niemiłosiernie grywalną Lords Of The Realm II. Sam spe-

dzifem nad nią kilka ładnych miesięcy. Niestety od tamtego czasu, nie miałem okazji zagrać w równie udaną grę. Podejmujący podobną tematykę Age of Empires II niestety nie zaspokoił apetytów ambitniejszych graczy. Na szczęście już w chwili po uruchomieniu Strongholda poczułem się jak za starych dobrych lat. Nic w tym dziwnego, bo jak się później okazało, twórcami tej gry są ludzie, którzy przyłożyli rękę do Lords of..., a także wyśmienitego Cesar i Cesar II, które to produkcje są dla współczesnych swoistym punktem odniesienia.

Wśród strategii spotykamy gry zajmujące się prawie wyłącznie tematyką militarną (np. RTW) lub ekonomiczną. Niewiele jest produkcji pozwalających uzmysłowić sobie, że wojsko i przemysł obronny od zawsze stanowiły jedynie niewielki element w porównaniu

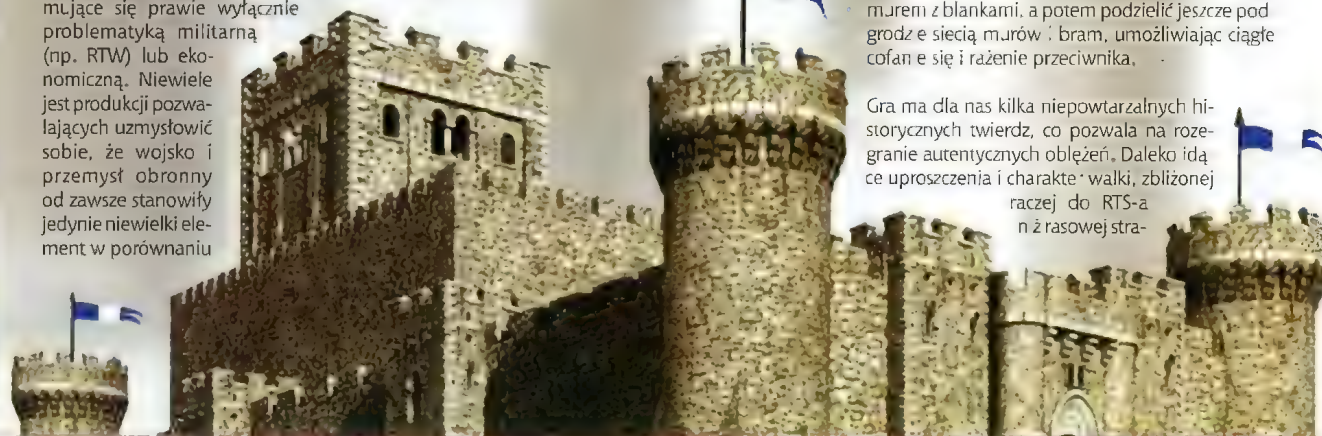
z działalnością wszystkich instytucji i całą gospodarką państwa. Dlatego właśnie przypadł mi do gustu Knights and Merchants. Ta sympatyczna gra dobitnie pokazywała, że żołnierzy nie wystarczy produkować, lecz trzeba ich jeszcze żywić i że na utrzymanie każdego żołdaka musi pracować cała reszta zwykłych obywateli. Zwycięstwo było możliwe tylko po perfekcyjnym opanowaniu wojennej i gospodarczej strony gry. Sądziłem, że Stronghold postawi przed nami podobne wymagania - lecz trochę się zawiodłem. W zależności od preferencji wybieramy jeden z dwóch zasadniczych trybów rozgrywki. Determinują one to, czy gra uwytkulkać będzie płaszczyznę militarną, podczas gdy wątki ekonomiczne potraktowane zostaną po macoszemu, czy na odwrót. Tak więc stare powiedzenie "nie można mieć wszystkiego" nabiera tu nowego znaczenia. Chcąc nie chcąc, uproszczeń nie unikniemy.

Oprócz obejmującej cztery wielkie kampanie (a właściwie dwie - ekonomiczną i militarną) fabuły, możemy pobawić się w oblężenie (lub obronę) zamku tudzież inwazję ziem. Edytor map pozwoli wyżyć się wszystkim



posiadającym żylkę architekta. W przeciwieństwie do Lordsów, gdzie mogliśmy wybierać pomiędzy jedną z kilku z góry narzuconych konstrukcji, tutaj pozostawiono nam szerokie pole do popisu. Sami decydujemy o grubości murów, układzie baszt i krąganków, rozmieszczeniu pułapek... Jeśli tylko zatroszczymy się o odpowiednią ilość materiałów i rąk do pracy, możemy popuścić wodze fantazji. Czy lepiej zbudować obszerny wianek z murów, chroniący wszystkie włości, czy może stworzyć ogrodzone pałacem podgrodzie i bardzo kosztowny, niewielki, lecz zwarty i trudny do zdobycia zamek? W ostateczności palisadę można z czasem zastąpić murem z blankami, a potem podzielić jeszcze podgrodzie i sieć murów i bram, umożliwiając ciągłe cofanie się i rażenie przeciwnika.

Gra ma dla nas kilka niepowtarzalnych historycznych twierdz, co pozwala na rozebranie autentycznych oblężeń. Daleko idące uproszczenia i charakter walki, zbliżonej raczej do RTS-a niż do RTS-a.



Buduj, broń, zdobywaj!

tegi, uniemożliwiają jednak wiernie odwzorowanie tamtych wydarzeń. Opatrzony zielonym "paskiem życia" jednostki nie grzeszą inteligencją i zachowują się dość przewidywalnie. Postęp w stosunku do Lords Of The Realm wydaje się być o wiele mniejszy, niżby na to wskazywała różnica wieku pomiędzy tymi dwoma grami. Mnóstwo tu absurdów w rodzaju murów na bieżąco odbudowywanych w trakcie walki czy też potężnych kamiennych wież obronnych, które - gdy potłuc w nie trochę mieczem - zaczynają pękać, by wkrótce zamienić się w kupę gruzów. Jakem Pepin Krootki! Gdybym za moich czasów miał takie miecze...

Na szczęście dla obrońców nawet najlepsza stal w dłoni i na grzbiecie niewiele pomaga, gdy z góry zaczyna lać się smoła i wrzący olej. Wtedy to nawet najdzielniejszy rycerz błyskawicznie zamieniają się we frytki. Wystarczy wypuścić z klatek wściekłe psy bojowe, by mocno przetrzebić szeregi atakujących. To jednak nie koniec niespodzianek czekających na śmiałki, który porywa się na średniowieczną warownię. Co powiecie na wilcze doły z najeżonymi kolcami? Nie krzywcie się... Takie rzeczy się zdarzają!

Ale z drugiej strony, po co to wszystko? Miał w pocie czoła babrać się w błocie i pod gradem strzał próbować zasypać fosę - czy nie lepiej poczekać, aż mury rozkruszą katapulty? Wtedy siedząc w obozowisku można w ten czas używać przyjemności życia i krotocifil wszelakich! W ostateczności można podłożyć obrońcom świnie tudzież krowę (zdechłą oczywiście) a następnie poczekać, aż zaraza wyniszczy ich siły. Myślicie, że takie numery wyprawiało się tylko w komediach Monty Pythona? Jak wy, młodzi, przyklejeni do ekranów, monitorów mało wiecie o "moich czasach"... Przepraszam, zamyśliłem się.

Stare powiedzenie głosi, że "nie od razu Kraków zbudowano". Minie trochę czasu, zanim nasza osada doczeka się choćby najprostszyszych struktur obronnych i zacznie wytwarzać bardziej skomplikowane urządzenia do wyrzadzania krzywdy bliźnim. Nie oszukujmy się, początkowo nie ma co śnić o potęgze, trzeba raczej skoncentrować się na realnych celach. Na starcie nawet stado wilków szwędające się po okolicy może stanowić dla naszej osady nie lada zagrożenie. Nie pozbędziemy się go, dopóki nie staniemy na nogi pod względem ekonomicznym. Tutaj widać, że autorzy czerpali garściami od najlepszych. Podobnie jak w Settlers, coraz bardziej wykwalifikowani fachowcy przekształcają materiały podstawowe (jak drewno czy zboże) w wysokiej jakości dobra (broń, chleb). Cały czas musimy dbać o mobilizację poddanych (do pracy na naszą korzyść ma się rozumieć). Można i zdobyć dzięki spontanicznemu poparciu lub trzymaniu ludzi w strachu. W pierwszym przypadku kluczowe okazują się niskie podatki (czy nawet zapomogi) i duże racje żywnościowe. Ale kto powiedział, że na karty historii trafia się tylko dzięki chwalebnyemu uczynkom? Kilkanaście egzekucji w miesiącu i najwyższy w poznanym świecie współczynnik satysfakcji tortur przypadających na jednego mieszkańca i po spólstwo krzają się aż miło. Inna para kaloszy, że gdy Jós odwróci się od ich aktualnego władcy, chętnie poszukają sobie nowego.



Tylko jedna sprawa doprowadzała mnie do szewskiej pasji. Jest nią algorytm, który powoduje automatyczne zniszczenie wszystkich naszych budowli znajdujących się na obrzeżu mapy, w chwili gdy wkroczy na nią przeciwnik. Autorzy pragnęli zapewnić w ten sposób możliwości postawienia murów w taki sposób, by wkraczający na nasz teren wróg nie miał żadnych szans. Mimo wszystko jest to rozwiązanie żenujące i naprawdę można się wkurzyć, gdy potowa zamku nagle bez żadnego powodu zamienia się w pogorzelisko, akurat w momencie gdy nadciąga wroga armia i nie ma nawet czasu na odbudowę. Czy nie wystarczyłoby zabronić budowania przy krawędzi mapy?

Czy gra mi się podobaa? Hmm, pomysł na grę, w której wcielamy się w jednego z rywalizujących panów feudalnych, jest stary jak świat. Z drugiej strony, podejście w ramach którego

Firewall

Jak widać, stosowanie firewalla jako sposobu obrony przed hakerami usiłującymi włamać się do systemu jest starsze, niżby się to wielu mogło wydawać.



Niestety w owych czasach admini zamków nie byli jeszcze zbyt wprawni w jego obsłudze i czasem stawiali go we wnętrzu systemu, zamiast na zewnątrz. Ciesić ich pamięć!



koncentrujemy się wokół zamku, jest zupełnie świeże... Chociaż po dłuższej grze okazuje się, że tak naprawdę mało w niej nowych pomysłów. (Graliśmy, jakieś 10 lat temu, w Castles? No właśnie, tam już to wszystko - niemal wszystko - było).

Ciężki orzech do zgryzienia. Osobiście dość się już namieszkalem w zamkach. Powiem wam w sekrecie, że o wiele łatwiej wyglądają niż pachną. Sami rozumiemy, że w moich czasach nie było kanalizacji, zatem często zmienialiśmy siedziby. A zbliżając się do warowni, czuło się ją z daleka... Tak więc pozostawmy dla siebie miłe wrażenia wizualne, bo tak naprawdę komputerowe zmagania pozwalają nam w pełni się nimi rozkoszować, bez konieczności smakowania zapachu potu (żeby tylko...) 10 000 chłopa oblegających w upale jakąś twierdzę. Oprawa graficzna to stara, owuwymiarowa szkoła. Mapę można oglądać w dwóch zbliżeniach, ewentualnie obracać o 90 stopni, by nic nie zasłaniało nam widoku. Trzeba pochwalić grafików za bardzo ładnie animowane postaci. Aż miło popatrzeć na te małe krzątające się w chatkach ludziki. Szkoda tylko, że gra działa płynnie dopiero na naprawdę hedogim sprzęcie. Poddań! Do komputerów! Z rozkazu Pepina Krootkiego... Ale co ja będę się rozpisywał - wielbiciele dobrych strategii pewnie już układają zamki z pudełek po Strongholdzie.

8

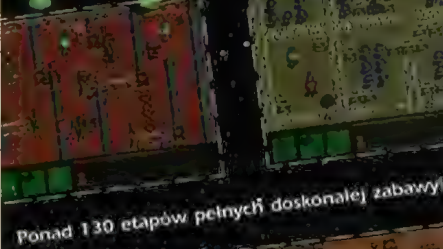
Producent: Firefly Studios • Dystrybutor: Play-it, tel. (018) 4440560 • Internet: www.stronghold.godgames.com • Wymagania: Win 95, PII 300 MHz, 64 MB RAM, 750 MB HDD, SVGA 4 MB, CD-ROM 8x • Akcelerator: nie

• Wzrost górnika małe, zmniejsza, lecz autentyczny aspektów odgrywania wojny • Wzrost górnika małe, zmniejsza, lecz autentyczny aspektów odgrywania wojny • Wzrost górnika małe, zmniejsza, lecz autentyczny aspektów odgrywania wojny

Robbo millennium



Tak, tak, to ON. Wasz ulubieniec ROBBO. Znowu w akcji i znowu musi pozbiierać śmieci. Nie jest to jednak takie proste, bo rozsypany się po ponad 130 planetach! Bez Waszej pomocy chyba nie da rady...



A dla prawdziwych fanów dołączona wersja retro.

całkowicie po polsku LK KALDA www.kalda.com xland

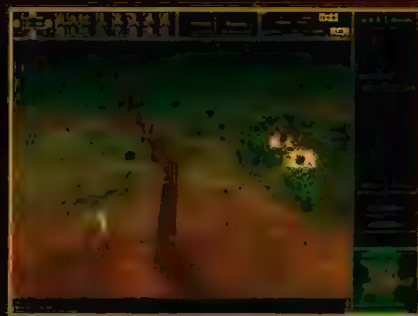
49.90

Remote Assault

■ Pepin Krootki

Recenzję tę pisałem z nastawieniem, że oto mamy kolejnego kandydata do "buraka roku". Jako szanowny recenzent przywykłem już do tego, że witają mnie czerwone dywany, fanfary i poklony albo przynajmniej efektowne intro. W tym przypadku miast tych wszystkich ceregieli trafiłem od razu do surowego menu - gdzie się wszyscy podzieli? Hm... Może nie chcą od razu wszystkiego ujawniać? Pewnie schowali się gdzieś, by w decydującym momencie zapalić światło i krzyknąć: niespodzianka! Ja zaś będę udawał zdumionego i zapewniał, iż o niczym nie wiedziałem.

Nie, nie... Nie ze mną te numery! Sam ich okrzę i zaskoczę! Może są w menu opcje? Wchodzę - tylko opcje. Można było się spodziewać... Ale nie myślcie, że dałem za wygraną. Przy okazji uregulowałem kilka ustawień. Muszę pochwalić Sharpnel Games, bo w porównaniu ze "Steel Beasts" trafiłem do prawdziwego konfiguracyjnego rajku. Można nawet wybierać rozdzielczość spośród 640 x 480 i 800 x 600 punktów. Ta! (wow)! Panowie, nie szalejcie... Grunt, że jest jakiś postęp. Wychodzę z panelu opcji i wybieram kampanię. No, to teraz obejrzymy pyszną animację wprowadzającą... O! Filmiku nie ma, ale pojawił się ekran z komunikatem. Jakis umowny wróg (kto, nie napisali) w sektorach F i X, wyprzeć jego zasoby z C, dowództwo przydzieliło mi... Bla, bla, bla... Wszystkiego będzie dwa skromne akapity. Klikam start, by po chwili ujrzeć właściwe pole bitwy. To co? Już mam grać? No dobrze... Wprawdzie nie wiem jeszcze, o co walczę i z kim, ale oto pojawiają się czerwone pojazdy, które szybko zmiierają w stronę środka pola widzenia. Moje oddziały są niebieskie, więc... Chwileczkę, niech się zastanowię. Hmrraaa, wpiersi! Podjęcie decyzji nie było wcale takie trudne (jestem wspaniałym dowódcą). Po chwili, która - jak się później miało okazać - jest ściśle określonym limitem czasowym, jest już po wszystkim. Przeciwnik zmyka chyłkiem i tyłkiem, a moje dzielne wojska zaczną pewnie niebawem kraść kobiety i gwałcić kury.



natrafiłem na plaster miodu, który producenci ukryli w produkcji? Podsumujmy, co dotychczas widziałem i słyszałem. A słyszałem zaiste niewiele - kilka dźwięków wprowadzających do głównego menu nazwijmy na potrzeby tej recenzji muzyką. Tak, na C64 rzeczywiście nazywaliśmy coś takiego muzyką. Problem w tym, że kilka sekund muzyki w obliczu całej gry to zdecydowanie za mało. Również oszczędne, zdawkowe odgłosy, które dobiegają z pola walki, prezentują poziom, jakiego oczekujemy raczej od beta wersji niż pełnego produktu. A co widzimy? Pokryty niezbyt szczegółową teksturą teren, miejscami płynnie pofalowany, gdzie indziej kanciasty tak, że prawie heksagonalny (słowo daję, po pierwszym spojrzeniu pomyślałem, iż to turówka, a nie RTS - lub raczej coś co aspiruje na RTW). Gdyby komuś nieczytelny wydawał się krajobraz, w każdej chwili może włączyć siatkę tu-dzież widok z satelity - wtedy już trudno o pomyłkę: składający się z niskich i posadzonych w równych odstępach drzewek las wygląda wyjątkowo mało przekonująco. Inna rzecz, że przypomina to raczej sad jabłkowy (jeśli tak go właśnie potraktujemy, w tłumie ujdzie jeszcze. Po takim, znacznie odstającym od dzisiejszych standardów, polu walki poruszają się modele pojazdów, które przywodzą na myśl początki trójwymiarowej grafiki. Sporadycznie pojawiają się miłe akcenty, jak np. lufy dział cofające się po strzale, co nieco zmienia obraz nędzy i rozpacz... by za chwilę wystawić

gracza na próbę i zaprezentować widok grupy ciężkich czołgów sunących majestatycznie po falującej wodzie. O wszelkich innych efektach lepiej nie wspominać, ponieważ recenzent tak szanownego pisma branżowego nie może sobie pozwolić na epatowanie słowami powszechnie uważanymi za obraźliwe.

W świetle powyższej krytyki czytelnik mógłby dojść do wniosku, że obowiązek recenzowania tej gry to ciężka kara za grzechy (co ja ostatniego zrobiłem?). Jednak niezupełnie tak jest (byłe nie grać za długo). W zaaranżowanym surowo polu bitwy, jakie ukazano w Remote Assault, można dostrzec pewien urok - sytuacja zmienia się dynamicznie, a ponad szarżującymi czołgami przebiegają smigłowce... Starcia są przeważnie szybkie i wyglądają wiarygodnie, już po kilkunastu sekundach wiadomo, kto naciera, a kto zaczyna się cofać. Właśnie - cofać! Oprócz doskonale opanowanego przez AI we wszystkich grach manewru "Nazad! Ratuj się, kto może" oddziały w Remote Assault potrafią całkiem efektywnie i składnie wycofywać się ("na upatrzone z góry pozycje", ma się rozumieć), zadając przy tym duże straty wrogim oddziałom. Zdarza się, że komputer wycofuje słabszy oddział, by ten mógł złapać oddech i przegrupować się. Potem okazuje się, że grupa ta odnajduje się, ale na przykład na flance naszych przycupniętych oddziałów, skąd może je dość skutecznie rażać. Z drugiej strony, zdarzają się sytuacje, kiedy sztuczna inteligencja wyraźnie nie radzi sobie i nasz zwiad paraduje pod lufami nieprzyjacielskich czołgów, zaś te traktują go jak powietrze. Co więcej, zwiadowcy w ogóle nie są uzbrojeni, a przecież nawet obserwatorzy sił pokojowych zawsze mają przy sobie broń.

Obszar działań, który porządkowo wydawał się niewielki, całkowicie wystarcza do swobodnego przećwiczenia znakomitej większości manewrów taktycznych, ładnie i naturalnie, chwilami nawet bardzo, odwzorowano pole widzenia jednostek. Dzięki temu możliwe jest wykorzystywanie



niej niż linia, która tutaj stanowi podstawę zarówno w ataku (nasze jednostki posuwają się wtedy taktyką "zabich skoków"), jak i obrony.

Zwycięstwo osiągamy najczęściej poprzez zdobycie (lub utrzymanie) punktów kluczowych, a stan ich posiadania komputer podlicza w chwili upłynięcia określonego limitu czasu. Fakt, że przy fladze stoi samotny czołg otoczony przez horde nieprzyjaciół, która zaraz roznieście go w drobny mak, nie ma żadnego znaczenia, jeśli czas się właśnie kończy - i tak wygrywamy.

Gwoździem do trumny jest jednak kardynalny brak klimatu i "otoczki". Jeśli gra bazuje na historii, np. na jakimś istniejącym uniwersum (jak to robi Lucas Arts ze Star Wars), lub też wykreowano w niej zupełnie nowy i fantastyczny świat (a to trudne zadanie), wówczas oczekuje się odpowiednich filmików, charakterystycznej muzyki, wciągającej fabuły etc. A w Remote Assault - kizka. Obie strony dysponują takim samym uzbrojeniem, modele pojazdów wydają się wzięte z rękawa, a wyposażenie obu stron konfliktu (no właśnie! Jakiego konfliktu?! Nic nie wiemy ani o nim samym, ani o walczących stronach) niczym się nie różni. Błyszcząca czytelność i ładny wygląd to za mało, aby przeżyć czołg jednym trafieniem i trzeba łapać w niego bez litości, aż straci wszystkie punkty "życia", z tymi zaś wiąże się kolejny problem, ponieważ nie przedstawiono ich tak jak w klasycznym RTS-ie, za pomocą paska, i łatwo je zgubić w pogmatwanym gąszczu współczynników. Poza tym zasięg ognia jest bardzo nierealistyczny, zwłaszcza jeżeli idzie o artylerię.

Sterowanie jest intuicyjne i daje dość duże możliwości, choć i ta składowa gry nie jest wolna od niedociągnięć. Znajdziemy tu nieco rozbieżności, które z przyjemnością zo-

baczyłbym w RTS-ach okupujących najwyższe miejsca list przebojów. Szkoda tylko, że nie można ustawić formacji in-



niej niż linia, która tutaj stanowi podstawę zarówno w ataku (nasze jednostki posuwają się wtedy taktyką "zabich skoków"), jak i obrony.

Zwycięstwo osiągamy najczęściej poprzez zdobycie (lub utrzymanie) punktów kluczowych, a stan ich posiadania komputer podlicza w chwili upłynięcia określonego limitu czasu. Fakt, że przy fladze stoi samotny czołg otoczony przez horde nieprzyjaciół, która zaraz roznieście go w drobny mak, nie ma żadnego znaczenia, jeśli czas się właśnie kończy - i tak wygrywamy.

Gwoździem do trumny jest jednak kardynalny brak klimatu i "otoczki". Jeśli gra bazuje na historii, np. na jakimś istniejącym uniwersum (jak to robi Lucas Arts ze Star Wars), lub też wykreowano w niej zupełnie nowy i fantastyczny świat (a to trudne zadanie), wówczas oczekuje się odpowiednich filmików, charakterystycznej muzyki, wciągającej fabuły etc. A w Remote Assault - kizka. Obie strony dysponują takim samym uzbrojeniem, modele pojazdów wydają się wzięte z rękawa, a wyposażenie obu stron konfliktu (no właśnie! Jakiego konfliktu?! Nic nie wiemy ani o nim samym, ani o walczących stronach) niczym się nie różni. Błyszcząca czytelność i ładny wygląd to za mało, aby przeżyć czołg jednym trafieniem i trzeba łapać w niego bez litości, aż straci wszystkie punkty "życia", z tymi zaś wiąże się kolejny problem, ponieważ nie przedstawiono ich tak jak w klasycznym RTS-ie, za pomocą paska, i łatwo je zgubić w pogmatwanym gąszczu współczynników. Poza tym zasięg ognia jest bardzo nierealistyczny, zwłaszcza jeżeli idzie o artylerię.

Parafrazując słowa Stanisława Jerzego Lecca: i jak tu nie być optymistą, skoro znowu trafił mi się dokładnie taki gniot, jak przypuszczałem?

3+

Producent: 1NE Games/Sharpnel Games ■ Dystrybutor: Sharpnel Games ■ Internet: www.sharpnelgames.com ■ Wymagania: Pentium 233, akcelerator, 32 MB RAM, Win 95 ■ Akcelerator: NIEBĘDNY (tenby po to żeby się podpisać po placach) ■ przez pierwszą (maks) godzinę skłania do myślenia, a panowania, jak i wywołuje emocje, a chyba o to właśnie chodzi! ■ porównanie z pierwszoplanowymi produktami, jak Ground Control nie wytrzymuje ■ zalecane P2 400 MHz, TMT2 64 MB RAM, SKĄD TE WYMAGA NIAP?? ■ grafika/dźwięk ■ czy ktoś mi wreszcie powie, co to walczy i z kim?

Oskar
poznaje świat

Odkrywa
tajemnice
lasu
odbywając
odkrywczą
podróż do
leśnego
świata

49⁹⁰49⁹⁰

Odwiedza
gospodarstwo
poznając
uprawiane tam
rośliny
hodowane
zwierzęta

49⁹⁰49⁹⁰

Każdy program z serii "Oskar poznaje świat" to:
- Odkrywczą wyprawę do świata przyrody!
- Wysoką jakość merytoryczną przedstawiona
- Wyjątkowo i zabawnie!
- W każdym programie 12 ciekawych gier
ukrytych wśród roślin i zwierząt!
- Dwie pełne wersje językowe: polska i angielska!
- Wszystkie postacie interpretowane głosem
przez zawodowych aktorów!
- Nauka poprzez doskonałą zabawę

Zamówienia:
tel: (17) 856 99 12, (17) 856 77 67
email: zakupy@lkavalon.com

całkowicie
po polsku

Tom Clancy's RAINBOW SIX COVERT OPS ESSENTIALS



■ Pepin Krootki

Maniakom Rainbow Sixa nigdy nie było tak dobrze. Jeszcze nie wypuściłem z rąk beta wersji Black Thorn, a już pod nos podtykają mi Essentials (wciskaj im dalej takie kity - opisałbyś lepiej, ile o niego walczyłeś ;)). I to w jakim pięknym wydaniu. Tylko że nie wszystko złoto, co się świeci. O słuszności tego porzekadła miałem się niebawem przekonać.

O cenę rozpoczniemy od wrażeń wzrokowo-organoleptycznych. W porównaniu z wołającym o pomstę do nieba polskim wydaniem Rogue Spear, tym razem dystrybutor stał na wysokości zadania. Instrukcja jest poprawnie przetłumaczona, a nośnik, na którym otrzymujemy grę - wysokiej jakości. Także muzyka w formacie audio została zapisana o wiele lepiej. Ucho melomana wychwyci wprawdzie trzaski i "szarpnięcia" melodii, lecz to już nie ta tandeta, jaką za ciężkie pieniądze kupiliśmy w przypadku RS. Swoją drogą, kupując płytę z muzyką, mogę jej przeważnie posłuchać, natomiast kupując często o wiele droższą grę, nie wiem, co kryje się wewnątrz pudełka. A opakowanie R6 Covert Ops Essentials zawiera także gadżetki w postaci "militarnej czapki baseballowej" (tak informuje napis na pudełku). Początkowo chciałem nosić tę całkiem zgrzebną mykę, ale przecież jestem pacyfistą i kiedy przeczytałem, że to czapka militarna...

To by było na tyle gwołi jakości wydania, lecz wrodzona dociekliwość (a może złośliwość?) nie pozwoliła mi przejść obojętnie obok nawet jednego

o terroryzmie plus jeszcze zestaw testów pozwalających przeegzaminować się w tej dziedzinie. Na drugiej płycie nie znajdziemy nic ponad to, co tak bardzo w R6 znamy i kochamy, czyli precyzyjne planowanie i wspólną akcję. Zaczniemy jednak tego, jak wygląda...

ENCYKLOPEDIA

Można ją zainstalować i uruchomić niezależnie od gry (i vice versa). Korzystanie z zasobów odbywa się za pomocą może i efektywnego wizualnie, ale z pewnością mało funkcjonalnego menu. Widać, że silono się w tym względzie na oryginalność (po trzeba przecież jakoś zatrzymać na chwilę przy "nudnej" encyklopedii spragnionych szybkiej akcji graczy), ale rezultat jest co najmniej dyskusyjny. We znaki daje się brak możliwości powiększenia czy zmiany czcionki, a ta domyslna jest mało wygodna w czytaniu.

Część teoretyczną podzielono na kilka sekcji tematycznych opisujących broń, inny sprzęt, taktyki wykorzystywane przez jednostki antyterrorystyczne, rolę wywiadu, psychologię czy też wydarzenia historyczne. Znajdziemy tu też dość obszerną bibliografię, a także odwołania do filmów. W przeciwieństwie do autorów nie podzielam jednak poglądu, żeby obejrzeć "Szklaną Pułapkę" i "Delta Force" było szczególnie pouczające. Sekcja dot. psychologii wzbogaci nas o refleksję, że tak naprawdę psychika terrorysty i antyterrorysty są do siebie bardzo podobne. Obaj mają silną motywację i przekonanie o słuszności swojego działania oraz wyborów moralnych. Proces szkolenia przygotowujący do wykonania danego zadania, wpałyjący

automatyzm zachowań i zaszczepiający w umyśle pewne postawy, też ich do siebie upodabnia. Czy w takim razie naprawdę szkolimy terrorystów? Sprawdźcie sami - nie będę odkrywał wszystkich kart.

Sledząc to, co pojawia się w naszym mediach, można się dowiedzieć, jaki to nasz GROM jest wsławną i jak się go na zachodzie nie mogą natchwalić za udane akcje, chociażby na Bałkanach. Gdzie popadnie cytuję się stwierdzenie amerykańskiego prezydenta, jakoby GROM był naszym "dobrem narodowym". Ile w tym prawdy i jak bardzo nasza najlepsza jednostka znana jest w USA można się przekonać, sięgając do rubryki zatytułowanej w niniejszej encyklopedii "Sily antyterrorystyczne na świecie". Odtóż okazuje się, że znajdziemy tam jednostkę litewską, podczas gdy

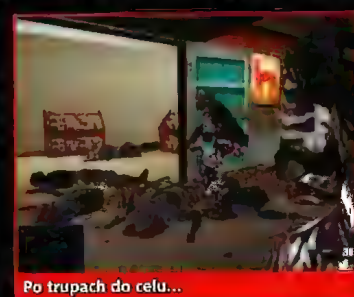
GATUNEK: FPP

- wstyd się przyznać - Cromu w ogóle nie ma! Tak go kochają i podziwiają...

Nie będę ukrywał, że NATO-owska klasyfikacja kamizelek kuloodpornych mało mnie obchodzi, więc po uruchomieniu programu od razu rzuciłem się do części historycznej. Tu także spotkał mnie mały zawód, gdyż historię terroryzmu sprowadzono właściwie do dość szczegółowego opisanie zaledwie ośmiu najgłośniejszych akcji. Pozostałem z niedosytem, ponieważ akurat o tych wydarzeniach możemy przeczytać niemal w każdej książce, choćby pobocznie traktującej o temacie terroryzmu. Nie przeczytałem do starczonych przez autorów materiałów, przystąpiłem zatem do testów egzaminacyjnych. Ku swojemu wielkiemu zdziwieniu (bo trochę kiedyś o terroryzmie czytałem, ale bynajmniej nie uważam się za eksperta), bezbłędnie rozwiązałem trzy pierwsze testy, a dopiero ostatni (piąty bodajże) stopień sprawił mi jakoś takie trudności. Pytania są dosyć proste - na dodatek powtarzają się, ilekroć przystąpimy do danego egzaminu. Niekiedy przyjdzie nam rozwiązać "artykułowe" zadanie - połączenie ze sobą podpisów i obrazków. Wklucie całego materiału z historii i rozwiązanie testu nie zajmie przeciętnemu studentowi więcej niż godzinę, góra półtorej. Jest jednak pewne "ale". Do korzystania z dobrodziejstw encyklopedii niezbędna jest przynajmniej dobra znajomość języka angielskiego. Szkoda.

GRA

Zostawmy famigłówni dla jajogłównych i zasmakujmy krwi oraz potu. Jeśli wymyślałeś w Rogue Spear, poczujesz się tu jak ryba w wodzie, bowiem w samej grze nie wprowadzono prawie żadnych znaczących zmian. Warto przyrzec się nowemu trybowi Defend Mode, w którym - kierując samotnym komandosem - mamy za zadanie uniemożliwić hordom przeciwników dotarcie do określonego punktu. Zabawa jest niezła, a lufa nie stygnie nawet przez chwilę, żeby nie było za łatwo, przeciwnik dość skutecznie używa np. błyskomych albo atakuje z kilku stron jednocześnie. Jeśli uważasz, że "Lone Wolf" to dla ciebie przyszłość, spróbuj tego - satysfakcja i poobgryzane paznokcie gwarantowane. W Covert Ops Essentials nie uświadczymy żadnych



Po trupach do celu...

nowych broni, nawet tych znanych już z Urban Operations. Także kampania wygląda miernie. Trzy (dosłownie trzy!) nowe misje, w dodatku wcale ze sobą niepowiązane, to nie jest jakość, jakiej oczekivalibyśmy po czymś, co reklamują jako nową grę i sprzedają za 99 zł. Gdzie te "dziewięć" zupełnie nowych, podzielonych na misje poziomów gry? Jak obiecuje napis na pudełku? Może są to jakieś misje bonusowe, w każdym razie nie odkryłem ich. Doszukałem się za to sześciu nowiutkich misji treningowych, rozgrywających się już nie na makietach ze sklejk, lecz w prawdziwych wnętrzach! To rozumiem.

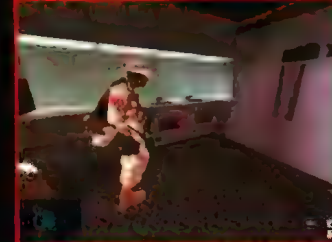
Największe wrażenie w grze zrobiła na mnie pierwsza misja, rozgrywająca się w Bolwii. Pamiętacie ze "Stanu Zagrożenia" scenę w wawozie? Odtóż tutaj przyjdzie nam walczyć w podobnych klimatach. Dżungla, odgłosy tropikalnego lasu, delikatna mgiełka przy zapierającym dech w piersiach wodospadzie, wilgotne powietrze, ciepłe światło, wspaniałe widoki... Po prostu olat. Szkoda tylko, że znowu przedstawiono dżunglę jako sieć "korytarzy" i pomieszczeń, a tak naprawdę swobodnie przemieszczanie się przez las jest niemożliwe. No i snajperzy... Pamiętacie misję w Kosowie? Mglą, nic nie widać, nagle w oddali rozlega się strzał i oglądamy chodnik z zupełnie nowej, bliźszej perspektywy. W pierwszej misji jest podobnie - zanim dotrzemy do zakładników, musimy się najpierw przecisnąć przez strefę ostrzału doskonale zamaskowanych snajperów. Wiele krwi sobie napsułem, zanim się z tym uporałem. Domyslnie plany, mające uatwić życie niedającym sobie rady, wyraźnie nie spełniają swego zadania i najczęściej kończą się katastrofą (nie dla



Hose Arkadio Morales???



Harcerze zabrali na wycieczkę nie te kabiniki...



A tak Rainbow Six wygląda od kuchni...

kochamy kolejne części R6. Sytuację nieznacznie tylko ratuje encyklopedia.

Czy grając w Rogue Spear, nie denerwowało was, że komandosi nie mają na udzie kabur, lecz zdają się wyciągać broń z kieszeni? W Covert Ops Ess... poprawiono ten burać, aczkolwiek nie wyeliminowano innego, równie drażniącego. Mam na myśli M14 - zawsze w aktywnym kamuflażu, rażącego nieskazitelną, olśniewającą wręcz bielą w każdej sytuacji (ach... gdyby tak moje zęby...!). Dzieje się tak nawet wówczas, gdy wybieramy się z nim do dżungli czy na pustynię. Zresztą powinniście to mieć na serduszu. Niesmak budzą również powierzchnie, których za nic w świecie nie można przestąpić. Nie unikniemy idiotycznego celowania w rękę terrorysty, wystającą zza ogrodzenia z desek (zamiast przejechać serią po sztachetach...). Takich momentów jest sporo. Wygląda mi na to, że współpraca programistów z Tomem Clancym, który w końcu firmuje jakość dzieła swym nazwiskiem, troszkę się już wypaliła. Czyżby mistrz przestał dbać o to, by jego podopieczni stale podnosili poziom produktów? A może szykują dla nas zupełnie nową jakość w sequele do Rogue Spear? Pożyjemy...



Gdybyś niedźwiedziu w macezniku siedział... ..to by się Wojaki o cie nie dowiedział... CBS! Ręce go gory!

buraćka. Odtóż podane na pudełku wymagania minimalne dot. pamięci to 64 MB, podczas gdy zalecane to tylko 18. Może się czeplić, ale z trudem rozróżniający komputer od pierzaka pokojowego tatuś, kupujący synkowi grę pod choinkę, może być z tego powodu poważnie zbity z tropu.

Dobrze, dość gładzenia - pora na "mięsko". Covert Ops Ess... nie jest żadnym dodatkiem, lecz samodzielnym produktem, do którego odpalenia nie potrzeba którejką z poprzednich części gry. Mimo że tytuł sugeruje nawiązanie do pierwszego R6, to gra działa na ulepszonym silniku z Rogue Spear. Tak więc zaszerwowano nam pomieszczenie z popłataniem, w dodatku na dwóch płytach. Pierwsza zawiera coś na kształt encyklopedii

SCHIZM



Wersja DVD to gra na dwustronnej płycie DVD o pojemności 10 GB zapewniającej najwyższą jakość grafiki i dźwięku

DVD ROM

Wersja CD to 5 płyt pełnych przygody na tajemniczej planecie Argilus.

5 płyt CD

Cena niezależnie od wersji 99 zł.

Zamawiając Schizm wydajcie w UK Amazon otrzymacie dodatkowo kolekcjonerskie wydanie płyty audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej! 8 GB świetnej przygody! Jedną z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena tylko 59 zł.

Zamówienia: tel. (+17) 856 99 12, email: zakupy@kavafon.com

The Rage

■ Czarny Iwan

Kilku gości z grupy Liquid Games, działającej od 1999 roku, postanowiło zrobić fajną gierkę action/combat, czyli po naszymu: mocne mordobicie. Wzorowali się na takich przebojach jak Double Dragon i Streets of Rage. W podobnym klimacie wykuto przestawne (na naszym podwórku) Franko, bohatera dwuwymiarowej naparzanek. Przed prezentacją dzisiejszego bohatera musimy ostrzec, że The Rage nie jest dla wszystkich!

The Rage może wam przypalić mózgowicę. To tytuł bardzo niebezpieczny, gloryfikujący przemoc i zbrodnie. Dla wychowanych na grzecznych Teletubiaszach dzieci to trucizna, której stanowczo mówimy NIE! Nawet starsi użytkownicy są w wielkim niebezpieczeństwie. Wielogodzinna sesja, w trakcie której zabijane są setki ludzi, może spowodować nieodwracalne zmiany w mózgu! Zupelną degrengolację! Jeśli chcesz jeszcze kiedyś czyszczyć się stokrotkami na łące, pisać wiersze i z zachwytem słuchać skowronka w parku, bądź bardzo ostrożny! Zaleca się zakupienie stoperów do uszu, a także maksymalne zaciemnienie obrazu. Zamiast stoperów możesz ewentualnie wyłączyć fonię w grze i uruchomić radio na jedynie słusznej

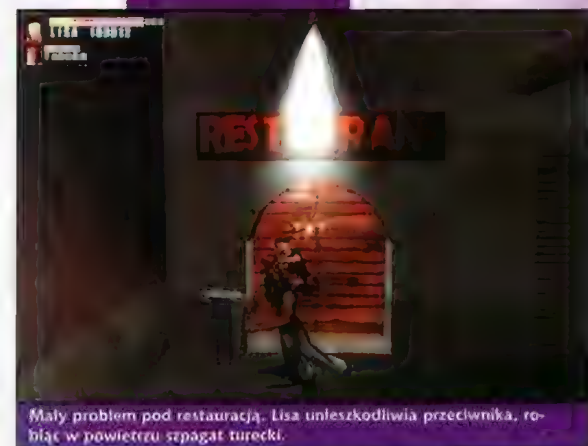


GATUNEK: AKCJA



stacji. Od czasu do czasu polewaj głowę lodowatą wodą. To cię otrzeźwi. Wszyscy, którzy jeszcze się nie zlekli, mogą czytać dalej. Proszę zaplać pasy i przygotować woreczki na pawie!

Story w The Rage, skomplikowane i niesamowicie wciągające, ożywiłoby nawet klienta zakładu pogrzebowego. Intryga, niby prosta, zawiązana w misterny węzeł, którego nie powstydziliby się i mroźnego suspensu Hitchcocka. Zamiast intra pojawia się kilkanaście obrazków z jedną, dwoma linijkami komentarza. To nowatorska, dosadna forma, tak różna od przeladowanych efektami filmików, to surowy, niezwykle sugestywny przekaz, który uderza w odbiorcę niczym taran!



Dzięki kilkunastu wyświetlonym obrazkom dowiadujemy się, że Max, Bruce, Sarah (dziewczyna Bruce'a) i Lisa trafiają w sobotni wieczór na dyskotekę. Bawią się bardzo dobrze aż do czasu, gdy Sarah postanawia się czegoś napić przy barze. Pije

pada jak ścięta na podłogę. Muszę przyznać, że w tym momencie zamartem. Co będzie dalej? - myślałem. Przyjaciele Sarah (która zapadła w śpiączkę) postanawiają odnaleźć sprawcę tego niecnego czynu. Kilka kolejnych obrazków i niespodziewanie podejrzenie pada na barmana! No nie! - pomyślałem. Gdyby to oglądała Agata Christie, pewnie zadziwiłaby ją przewrotność tego pomysłu!

Zaczyna się zabawa. Trzeba wybać barmana i dowiedzieć się, czy maczał palce w drinku Sarah.

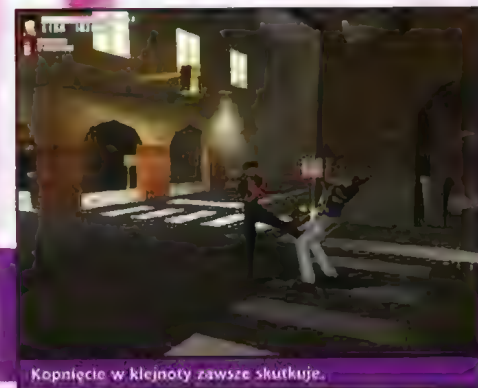
Oczywiście to jeszcze nie koniec niespodzianek. Możecie liczyć przynajmniej na jedną. Więcej wam nie powiem, bo najlepiej własnoręcznie rozwikłać tę zagadkę. Robi się to w bardzo prosty sposób. Na początku gry wybieramy jednego z czwórki pozostających wciąż na nogach bohaterów (nie liczymy Sarah, która czasowo spełnia rolę rekwizytu). Do wyboru mamy więc karatekę Maxa, czarnego, wielkiego jak góra Alfreda, fana trash-metalu Bruce'a i opakowaną w obcisłą folię Lisę.

Każde z tej doborowej czwórki scharakteryzowano pod względem sily, szybkości i technik. Największy z nich, potężny niczym Ursus Alfred jest oczywiście najsilniejszy, jednak ma za to najniższy współczynnik szybkości. Lisa, jako kobieta, jest najsłabsza, jednak dość szybka i bardzo dobra technicznie. Karateka Max podobnie, chociaż jest silniejszy od Lisy. Metal Bruce niczym szczególnym się nie wyróżnia. Prawdę powiedziawszy, tymi parametrami nie musicie się szczególnie przejmować. Rozróżnienie ładnie wygłada w tabelce, w grze natomiast nie jest specjalnie odczuwalne.

Każdy z naszej "drużyny A" ma zestaw wspólnych ciosów oraz kilka specjalnych, które tylko on potrafi wykonać. Combosów jest około dziesięciu. Ulubioną techniką Maxa jest potężne kopnięcie w przód. Jeśli trafi w przeciwnika, wbije mu kłatkę piersiową w kregosłup. Lisa ma coś ekstra,

dziewczyna staje na rękach i kręci się w kółko. Każdy klient, który nawinie się pod jej obcasy, potęga się z życiem. Alfred woli oczywiście pacnąć wroga wielkimi jak bochny chleba łapami. Bruce stosuje zaś technikę, która przypomina mi startującego supermana. Bruce nie potrafi oczywiście latać, jednak jego przeciwnik przez chwilę lata, i to nawet dość wysoko :-).

Niestety, ciosy specjalne kosztują naszego człowieka sporo zdrowia. Wskaźnik życia znajduje się u góry ekranu, energii wciąż ubywa, bo nieraz trudno powstrzymać się od solidnego kopniaka. Na naszym zdrowiu odbijają się również ciosy wroga. Kiedy podjęmy walkę, na ekranie pojawia się również wskaźnik życia przeciwnika. Trzeba oczywiście jak najszybciej doprowadzić go do zera. Gości do naparzanek jest wiele rodzajów. Zobaczymy tu schematycznie wymodelowanego punka, skatera, gościa w stylu afro. Przeciwnicy atakują bez zbędnej finezji, nie starają się też ochronić przed gradem spadających na nich ciosów. Nie można ich jednak



Kopnięcie w kłopoty zawsze skutkuje.

powalić jednym, potężnym uderzeniem. Nawet combo nie wystarcza, goście wstają nieraz i po dwa, trzy razy, co jest nieco irytujące. Skoro Alfred nabija koleśowi głowę na kregosłup, naprawdę nie widzę możliwości, aby gość po takim zabiegu dał jej chociaż i mógł walczyć.

Klasyczny łopot nie jest jedyną rozrywką na ulicach miasta zbrodni. Pod samochodami, w śmietnikach, ciemnych kątach lub po prostu na ziemi znajdziemy pełno użytecznego sprzętu. Będą to kije bejsboowe, pogrzebacze, kije golfowe, kataszniczkowy pistolet, granatniki i wiele wiele innych zabawek w tym stylu, comy, brechy i kije służące oczywiście do garbowania skóry przeciwnikom. Inne, bardziej skomplikowane sprzęty wymagają już pewnych umiejętności (trzeba np. celować). Nie jest to trudne, a gdy skończysz się amunicją, można jeszcze przywalić przeciwnikowi z kolby.

Broń to nie wszystko, co leży na ulicy lub w śmietnikach. Znajdziemy też jedzenie i pieniądze. Owoce podnoszą stan energii, natomiast smażone przekłada się na punkty. Za punkty można dostać dodatkową żywność, paliwo, więc oplaca się oszczędzać w SKO.

Granie w The Rage to dosłownie PRZECHODZENIE gry. Idziemy zwyczajnie po ulicy i naparzamy każdego gościa, który pojawi się na zakręcie. Niekiedy trzeba wejść do jakiegoś budynku (np. dyskoteki, laboratorium). Tam również nie zabraknie przeciwników. Co ciekawe, w dyskotekę spotkamy także kobiety i ten, tego... je też trzeba załatwić. Wstrzymać się od walki nie sposób; bo jest to warunek, aby gra potoczyła się dalej.

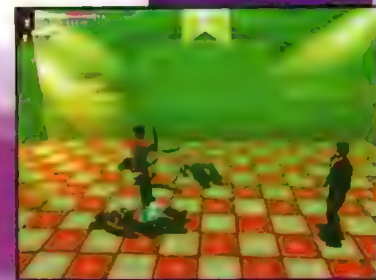
Zwiedzanie dzielnic kończy się za wszelkie spotkania z bossami. Zazwyczaj jest to bardzo twardy gość, który stosuje niestandardowe techniki. Bob, jeden z pierwszych szefów, którego będziesz musiał

położyć na łopatki, wypina wielkie brzuch i uderza z góry obydwoma łapami. Nawet Alfred zostaje przygięty do ziemi pod takim ciężarem.

Inny z przeciwników większego kalibru ma na ramieniu rakietnicę. Wydawałoby się, że nic prostszego, jak podejść do niego i sprzedać kilka ciosów w brzuch. To jednak nie jest takie łatwe, bo gość używa rakietnicy również jako pałki. Na cios metalową rurą na czubek głowy nie pomoże nawet aspirynę. W jeszcze innym levelu bossów jest dwóch. Ubrani w garnitury czarni goście specjalizują się w ciosach głową właśnie. Mogą tak palnąć w czoło, że nasz bohater już się nie podniesie.

The Rage składa się z sześciu dwu- lub trzyetapowych leveli. Ostatecznie trzeba zmierzyć się z Mr. Drugim, wielkim faciem ze strzykawkami wbitymi w ramie. Dość do tego osika nie jest jednak łatwo. Dzieje się tak dlatego, że w grze brak jest savegame! Wydawało mi się najpierw, że brak zapisu gry w menu oznacza save po przejściu kolejnego etapu. Tak jednak nie jest. Jeśli z jakiegoś powodu wyjdiesz z gry do menu lub zwyczajnie przewiesz bijatykę, to zaczynasz wszystko od początku. Krew załatwiła mnie aż po uszy, gdy w czwartym levelu zwiesił mi się komputer. W każdym bądź razie - brak save'u to totalna pomyłka.

Poziom trudność nie jest wyrubowywana. Do wyboru mamy trzy warianty. Właściwie nie trzeba nawet specjalnie zwalniać. Po prostu idziesz i powalasz kolejnych gości. Gorzej



jest w wypadku bossów, ale i ich można położyć na łopatki bez szczególnych problemów. Grafika i dźwięki nie robią wrażenia. Można się jednak wściec, gdy nasz bohater znielacka wypadnie za teksturę jakiegoś obiektu. Pał li-cho, jeśli można go stamtąd wyciągnąć.

Zdarzało mi się jednak, że postać grzeża w jakimś miejscu i nie udawało się jej wydobyć. Takie bugi zupełnie pozbawiają gry przyjemności.

The Rage to gra praktycznie na jeden długi wieczór. Właściwie nie masz nawet wyjścia, bo gry nie zapiszesz, a raczej nie będzie ci się chciało przechodzić tych samych etapów po raz drugi. The Rage jest tysym, odzianym w trzypaskowy dres łomotem dla desperatów. Jeśli szukasz właśnie takiej rozrywki, będziesz zadowolony. Giera pozwala się wyżyć, chociaż radość z tego jest niewielka. Mówiąc jeszcze inaczej, można ragnać, jeśli jesteś w wielkiej biedzie, a na wiadomości telewizyjne nie masz ochoty.

4

Producent: Liquid Games ■ **Dystrybutor:** Liquid Games ■ **Internet:** www.liquidgames.com ■ **Wymagania:** Win 9x/2k/Me, DirectX 7.0, P 200, 32 MB RAM, 3D AC, CD-RATED video card (8 MB), 4X CD-ROM ■ **Akcelerator:** tak

■ jest multimedialny przeciwnik i bossów ■ czterech zawodników

■ przeciętna gra ■ brak savegame'u ■ mało ciosów ■ gra jest za trudna ■ taka sobie grafika

Simsala Grimm

Basnie braci Grimm!

Znajomi z TV: Koko i Jojo znowu w akcji!



59⁹⁰



59⁹⁰



59⁹⁰

W każdym programie:
- piękna historia
- wiele pięknych wersji językowych: polski i angielski
- możliwość dodatkowych gier i zabaw
- możliwość dodatkowych zabaw i gier
- czas najmłodszym.

całkowicie po polsku
LK KAWALON
www.lkavalon.com
tel: (17) 8569912, email: zakupy@lkavalon.com

WORLD WAR III BLACK GOLD

GATUNEK: RTS

W WW3BG nie ma twórczego szaleństwa, jest to tylko (tylko?!) rzetelnie i na profesjonalnym poziomie wykonana praca.



W skrócie

- 6 kampanii
- 30 struktur
- 50 rodzajów jednostek z możliwością upgradowania
- 60 minut muzyki
- 13 cut scenek
- edytor
- około 100 godzin grania

Mac Abra

Złoża ropy są na wyczerpaniu, a świadomość tego mocno psuje humor większości nacji na ziemi. A gdy jeszcze okazało się, że szejkwowie z OPEC postanowili "chomikować" to, co zostało, wychodząc widać z założenia, że petrodolarami trudno napęcznieć bak Rolls-Royce'a, rozmaite ziemskie mocarstwa dostały wręcz białej gorączki. No bo jakże to tak - to niesprawiedliwe, żeby takie Arabusy miały ropę, a miłujący pokój i sprawiedliwość Amerykanie (Rosjanie też, żeby nie było, iż jestem stronniczy) - nie. Zatem zgodnie z najbardziej uświęconą zasadą polityki ("zwycięzcy się nie sądzą") oba te narody (za błogosławieństwem ONZ) ruszają z krucjatą. Co prawda nie całkiem do Ziemi Świętej - ale gdzieś w pobliżu. Bo też nie o grób Chrystusa idzie, a o Czarne Złoto. Czyli ropę. Miłujący sprawiedliwość naród iracki, wierny tradycji Salladyna, stawia bohaterski opór agresorom.

Boh troicu lubit

Spoko, wbrew pozorom nie mam w "oil laffie" na imię Hussein, a Osama ben cośtam (tfu!) nie był moim ojcem chrzestnym. Ot, taki mój mały protest przeciwko "political correctness". Tyle tytułem wyjaśnień - a teraz już wracajmy do gry. Tzn. najpierw pomówmy o jej twórcach i ich wcześniejszych osiągnięciach. Otóż grę tę zrobili Polacy. Nawet gdybym tego nie wiedział, to engine byłby tropem równie wyraźnym jak kicia kupa na środku weselnego tortu. Każdy, kto grał w Earth 2150, od razu to widzi. Wspomniany engine ma już parę ładnych latek, ale - prawdę mówiąc - trzyma się nadzwyczaj dobrze. Mamy teraz mocniejsze maszyny i dopiero teraz w pełni widać, na co go stać.

Na początek przedstawmy może pokrótce strony konfliktu. Zaczniemy od Amerykanów. Wiadomo, że ich uzbrojenie jest najlepsze i najbardziej zaawansowane technologicznie - ale tym samym najdroższe (jak też wymagające najwięcej czasu w badaniach naukowych nad nowymi systemami). Spektrum jest szerokie - od uzbrojonych w kaemy hummerów, po rakiety tomahawk, przenoszące głowice nuklearne o mocy 2 KT. (Te to potrafią przy...walić) Za to nie

JUŻ W SPRZEDAŻY

Nie wszystko Gлина co się świeci AGENT GLINIARZ

cena
49⁹⁰

Agent Intergalaktycznych Służb Specjalnych wyrusza na poszukiwanie złotej bili, którą zgubił jego przełożony. Owa billa to jedyna w całej grze rzecz, nie zrobiona z... gliny! W takich bowiem, glinianych realiach osadzona jest akcja gry AGENT GLINIARZ, utrzymanej w konwencji przygodówki. Do przejścia jest 31 plansz, a na każdej z nich ciekawe zagadki, których rozwiązanie da mnóstwo satysfakcji zarówno najmłodszym, jak i nieco starszym graczom. A to wszystko w wielokolorowej szacie graficznej i z ogromną dawką „glinianego”, niepowtarzalnego humoru! I co nie mniej ważne - gra ma bardzo niskie wymagania sprzętowe: Pentium 133, 16 Mb RAM, akcelerator 3D zbędny.

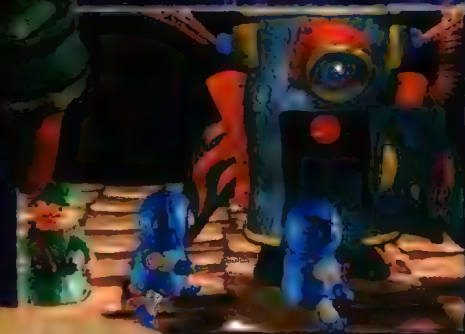
HOGA
GRY KOMPUTEROWE

„Niepowtarzalny,
gliniany klimat
rozśmieszy każdego!”
www.gry.hoga.pl

„Gliniany świat
wygląda
niesamowicie!”
Secret Service 11/2001

Szukaj
w sklepach z grami
i hipermarketach

e-mail: manta@manta.com.pl
www.manta.com.pl



Copyright 2001 1C Company. All rights reserved.
"Manta" and "Manta" are registered trademarks of 1C Company.
Manta Multimedia jest zarejestrowanym znakiem firmy MANTA Bogdan Wołoski.

mogą przejmować jednostek wroga oraz stosować broń chemiczną, sabotażu (ciekawe...). Nie za bardzo to przeszkadza, ale pewien handicap jednak stanowi. No i dobrze, bo inaczej byłoby to już za proste - i tak granie Jankesami jest w tej grze najłatwiejsze.

Rosjanie - wiadomo, ich uzbrojenie odstaje od amerykańskiego, jeśli idzie o jakość (ale nie lekceważyłbym rosyjskiej artylerii), lecz kompensowane jest ilością. Jak to u Rosjan. Jako jedyni nie mają też na stanie... jednostek naprawczych. A to dlatego, że każdy ich pojazd naprawia się samodzielnie. Trywa to co prawda nieco dłużej niż u Amerykanów - ale co za wygoda... Rosyjską kartą w rękawie jest rakietowa artyleria chemiczna. Nie tylko jest diabelnie skuteczna, ale też pozwala im przejmować porażone jednostki wroga. Mają też do dyspozycji szpiegów. A masa T-80. Jeśli nawet ustępują one technologicznie Abramsom,



to naprawdę potężna broń. Jak to powiedział kiedyś amerykański generał "kiedy rozjeżdża cię wrogi czołg, nie zastanawiasz się, jak bardzo jest przestarzały". Święte słowa!

Irakijczycy - ubodzy krewni Rosjan, jeśli idzie o uzbrojenie; dysponują głównie sprzętem rosyjskim (i to zwykle nie tym najnowocześniejszym) oraz małą ilością oreza. Znaczącego. Prawdę powiedziawszy, ze sprzętem u nich kruchło. Tym niemniej chłopaki walczą na swej ojczystej ziemi, co daje im pewne atuty. (Swoją drogą, ich błyskawiczne rajdy stadami dżipów są jak ciem w...).

Uzbrojenie

Armie zasadniczo dysponują takimi samymi orężem, jakie istnieje w rzeczywistości. Rzyz czym z pewnym "ale". Po pierwsze (W OGÓLE na polu bitwy nie występuje flota (to można od biedy zrozumieć). Dwa mi nie natomiast ABSOLUTNY brak piechoty. W Earth 2150 autorzy tłumaczyli się (sprytnie), że w przyszłości ludzie zostaną wyeliminowani z pola walki. OK, ale gdzie? Nie powiem, żeby mi jej brak bardzo przeszkadzał - lecz w imię wierności realiom, pytam się: gdzie piechotarze? Lotnicwo ogólnie nie jest dla smugowców - transportowych, szumnych itd. Tzn. mówię tu o jednostkach, które możemy bezpośrednio kontrolować. Natomiast bombardowania taktyczne i strategiczne są już poza bezpośrednią kontrolą gracza - może tylko (o ile posiada odpowiednie struktury) wezwać samoloty i wskazać miejsce ataku.

Swoją drogą, czy któryś z was walczyłby o "czarną gęstą maź"? Czy maż warta jest tego, by ryzykować życiem (nawet jeśli faktycznie nasz obiekt pożądania faktycznie wygląda jak maż?). Co innego, gdy nazwiemy to "czarnym złotem" albo chociaż "krwią cywilizacji". Kiczowate, ale brzmi lepiej. A o to przecież chodzi w propagandzie, by rzeczy trywialne i brzydkie nazwać jak najpiękniej; by chciało się za nie walczyć i umierać...

Godna uwagi (aczkolwiek pomysł sam w sobie nienowaty) jest możliwość konstruowania jednostek z dostępnych elementów, które naturalnie musimy wcześniej opracować w ramach badań naukowych. (Opcja dostępna tylko w trybie sieciowym i w potyczkach.) Naturalnie w granicach rozsądku. Nie licząc, że np. zamontujecie na hummerze haubicę 150 mm. Ale moździerz, rakiety p/lot. czy systemy zagłuszania - i owszem. (W solowych misjach jest dostępny upgrade jednostek.)

Jednostki

Nasze oddziały obdarzone są pewną dozą autonomii. Wystarczy zlecić im, czego sobie od nich życzymy (patroluj, walcz do upadłego, podążaj za wrogiem itd.), co zasadniczo wystarczy, by można było je na czas jakiś pozostawić bez nadzoru. Zwiolennikom "gospodarki sterowanej" powiem, że można też zlecać im szczegółowe sekwencje rozkazów do wykonania. Co kto woli.

Nie można zapomnieć o bardzo ważnej sprawie. Amunicja. Wszystkie oddziały mają limit amunicji! Należy więc dbać o to, by uzupełniać wyczerpane zapasy. Nie bardzo wiem, na czym to polega, ale czasem zdarzało się, że niektóre z nich same wzywały zaopatrzenie - ale na to za bardzo bym nie liczył. W miarę upływu czasu nasze jednostki nabierają doświadczenia - zwiększa się ich skuteczność, szybkostrzelność, szybkość itd.

Ciekawą jednostką jest helikopter transportowy. Pozwala on przewozić nasze pojazdy przez obszary, które żadna jednostka kotłowo-gąsienicowa samodzielnie by nie pokonała. Jest on nieuzbrojony i bardzo wrażliwy na ogień przeciwlotniczy, więc posługujcie się nim (helikopterem) z wyczuciem. Odmianą helikoptera (transportowego) są te, które dowożą... wyprodukowane jednostki (swoją drogą, pomysł IMHO niezbyt szczęśliwy - skoro już budujemy fabryki na miejscu, to czemu gotowy produkt przywożać nam z zaplecza i to po jednej sztuce z danego gatunku? - w ten sposób i Amerykanie, i Irakijczycy produkują tyle samo jednostek w tym samym czasie - za logiczne to to nie jest). Wszelako takie rozwiązanie daje graczowi ciekawe możliwości. Wystarczy na trasie lotu tego helikoptera umieścić kilka baterii rakiet ziemna - powietrze..., i wroga ma figę. A nie dostawę. Dlatego też w grze przewidziano możliwość wyznaczania trasy lotu takiego helikoptera (zn. wyznaczamy tylko kierunek, z którego nadleci). Oprócz helikoptera transportowego są jeszcze samoloty transportowe (dowozą najcięższy sprzęt), ale z nimi jest podobna historia.

Struktury

Zasadniczo wszystko jest tu takie samo jak w każdym innym RTS-ie. Poza jednym: stawiając budowlę można samemu wybrać, w którym kierunku ma być ustawiony jej front. Ma to znaczenie przy stawianiu bunkrów, stanowisk artylerii itd., ponieważ te strzelają tylko frontalnie. Tzn. jeśli źle przewidzisz, skąd nastąpi atak wroga - mama twoja dola. Ale też zaatakowanie wroga od strony, z której się tego nie spodziewa, znacząco podnosi szansę zwycięstwa, bo podchodzimy od strony jego martwej strefy ostrzału. Pamiętajcie jeszcze, że każdą strukturę (wroga) można przejąć - nie warto od razu niszczyć wszystkiego, co popadnie!

Czarne złoto

Jak na RTS przystało - należy tu coś wydobywać. Nietrudno zgadnąć, że mówię tu o ropie. Wydobywana, konwertowana jest bezpośrednio na gotówkę, odpada więc budowanie magazynów, rurociągów itd. Złota po jakimś czasie wyczerpują się i trzeba szukać nowych. Najlepiej idzie to Irakijczykom. Oni też wydobywają ją szybciej niż inne nacje w tej grze.

Inne sprawy

Pory doczy. Ciekawy (choć nienowaty) bajerek... ale niczemu tak naprawdę to nie służy. I owszem, miło sobie popatrzeć na kolumnę czołgów w samym środku nocy. Innych mrok światłami reflektorów (można je wygasić na życzenie), ale nie ma to specjalnego przełożenia na skuteczność walki. Liczyłem, że Amerykanie z ich noktowizorami pasywnymi i aktywnymi, komputerowymi systemami wzmacniania obrazu itp., itd., będą mieli wówczas jakąś przewagę, lecz nie zauważyłem, by atak w nocy dał mi jakieś większe efekty. Podobnie jest z pogodą. Z pewnością jakoś wpływa na wynik starcia - ale... niezbyt zauważalnie. Widać za to, że na różnym terenie jednostki poruszają się z odmienną prędkością.



Mała atomówka.

AI kompa jest na dobrym poziomie (jak na RTS). Nie mam uwag krytycznych, choć - jak sami wiecie - komputer nigdy nie zagra w sposób błyskotliwy i nieprzewidywalny. Toteż polecam grę w sieci - jest bardzo przyjemna i urozmaicona. "Samotne wilki" mogą pograć w 6 kampanii (po 2 na każdy naród, z czego druga jest dostępna po zaliczeniu pierwszej) - czyli w sumie 30 misji. Są też misje treningowe (przyznam, że miłe zaskoczyło mnie to, iż po przejściu treningu Jankesami, gdy włączymy trening dla Rosjan, a potem Irakijczyków, komp zostawił w nim tylko to, co było dla mnie nowością - np. używanie broni chemicznej). Do tego są też "potyczki" - czyli kilkanaście misji, w których możemy ustalić, z kim walczyć, o co, czym dysponujemy itd. Jakby i tego było mało, to zawsze jeszcze pozostaje edytor.

Sterowanie... w sumie proste, choć na początku miałem na ten temat nieco inne zdanie - klawiszologia jest bowiem dość obszerna, ikon sporo, a istotne informacje (np. dotyczące bilansu energetycznego bazy) nie są wyeksponowane. Miałem też na początku nieco problemów z rotacją mapy, mimo że teoretycznie jest to bardzo proste w realizacji. Po paru godzinach przestaje to wszakże przeszkadzać i doceniamy ten interfejs.

Audio/video

Przed wszystkim powiem o muzyce - bo warto. Symfoniczna - z takimi ciekawie zaaranżowanymi i brzmiącymi chórami i wokalizami... Gdy dawaliśmy na Cover CD demko tej gry. Smuggler skomentował, że oprawa muzyczna przypomina mu skrzyżowanie tematów przewodnich "Robocopa" i "Gladiatora". Przyznaję, że to trafne porównanie. Wyrazy uznania dla kompozytora tematów z Black Gold. Tego się naprawdę dobrze słucha. (Do tego czasem pojawiają się nawiązujące do danej nacji wstawki - np. solówki na białafajcie, gdy gramy Rosjanami.) Efekty specjalne również są na dobrym profesjonalnym poziomie. Jedyne, czego bym się tu czepił, to dziwne odgłosy przy przejmowaniu struktury wroga. Sdumione wrzaski mordowanej załogi + jakieś dziwne trzaski (karabiny maszynowe z tłumikami?) - nie brzmi to najciekawiej.

A wrażenia wizualne? Wprowadzenie padam na kolana z zachwytem, ale też nie znajduję niczego, czego mógłbym się czepić. Staranna grafika 3D nie traci nic nawet przy dużych zoomach, tekstury są urozmaicone, modele pojazdów opracowane starannie, wybuchy efektowne. Widać dbałość o rozmaite detale (choćby spaliny unoszące się z generatorów energii), niemające żadnego znaczenia dla gry - ale pokazujące, że komuś chciało się je "wyrzeźbić". W grafice nie ma nic na "odczep się", i to cieszy. Podobają mi się też cut scenki. Zawodowa robota!

Spolszczenie

Jakość spolszczenia oceniam zwykle - mowa o wstępnej ocenie, rzecz jasna - po lekturze tekstu na pudełku. I ow pierwszy tekst wypadł w przypadku tej gry nie najlepiej (szczegóły w ramce "To je pikne"). Szczególnie, najwyraźniej zupełnie inne osoby tłumaczyły instrukcję i lokalizowały grę, a kto inny spłodził "teasera" na opakowaniu. Instrukcja napisana jest dobrą i ładną polszczyzną. Co więcej, tłumacz miał też niezłe wczucie w współczesnych systemach uzbrojenia, nie ma tu więc perełek na miarę "hombowca dywanowego", że o "demolaku" nie wspomnę. (Nie pytajcie: skąd te przykłady - ale uwierzcie, że nie wymyśliłem ich dla rozweślenia czytelnika; to autentyczne plody czyjegoś umysłu.) Jakbym już miał się czegoś czepiać... nie wiem, czy określenie "budzowanie armata" jest w pełni poprawne (ja optowałbym przy gwintowanej... łufie; armata sama w sobie gwintowana nie jest). A propos - czołg wyposażony jest raczej w działo niż armatę, jako że każda armata jest działem - ale nie każde działo jest armatą. Autor nie odróżnia też szybkostrzelnego działka od armaty (a to naprawdę nie to samo!). W sumie jednak instrukcję oceniam pozytywnie.

A jak wygląda gra? Pochwalić można lektorów - mimo iż momentami wydają się nad-ekspresyjni, brzmią co najmniej niezłe. Doceniam także próby oddania akcentów języków różnych nacji. W przypadku Rosjan głos lektora brzmi jak kuzyn Kargula czy Pawlaka ("taż słyszy ja, słyszy, ta joj, paania!"), a oddziały odzywają się chrapliwymi głosami recydywistów, którzy właśnie się dowiedzieli, że odwołano amnestię i

przywrócono karę śmierci. Ale nie jest źle, Gorzej wypadają Irakijczycy. Rozumiem, że ciężko jest oddać arabski akcent komuś, kto zapewne nigdy nie słyszał żadnego z Synów Pustyni mówiącego po polsku. (Gemini świadkiem - umiem powiedzieć "Insallah" czy "Allahu ak-bar!!!" z dużo lepszym gardłowym akcentem niż lektor. Jakby co - służę pomocą :). No ale we Wrocławiu arabska pita to bardzo popularna przekąska, zatem i akcent można złapać...)

Dobrze, żarty na bok. Dziwią mnie dwie rzeczy - czemu Rosjanie mówią do siebie "towarzyszu" (reaktywowano ZSRR?! Czemu ja nie o tym nie wiem!). A druga... mam pytanie do twórców gry, która pisownia jest poprawna: "moździerz" czy "mozdziez"? Bo w grze (w menuach) występują... obydwie. Summa summarum - lokalizację gry wyceniam na jakieś 7-8. Raczej 8.

Buraczki

Z takich istotniejszych znalazłem dwa - po pierwsze, gdy robimy duży zoom mapy, znajdujący się w polu widzenia helikopter nagle ginie (nie żeby w ogóle - ale nie widzimy go, dopóki nie cofniemy kamery). Po drugie, szwankuje nieco wyznaczanie tras grupom jednostek. Zdarza się, że niektóre z nich mają zupełnie odmienne od naszego zdanie na temat drogi, jaką powinny się poruszać. I jeszcze jedna sprawa - w misji treningowej dla Iraku, gdy uczymy się posługiwać kamuflażem, zdarzy-



ło się coś dziwnego - nagle jednocześnie zaczęło mówić dwóch lektorów, a każdy co innego! Efektem była mało zrozumiała kakofonia. Nie wiem, czy to wada tego jednego egzemplarza gry, czy też jest tak we wszystkich - po prostu informuję. Nie są to rzeczy, które przeszkadzają w graniu, ale liczę, że szybko wyjdzie patch eliminujący te niedogodności.

Werdykt

Gdy tak sobie czytam kolejne akapity, widzę, iż z mej recenzji rodzi się obraz sol-dnego RTS-a, który - poza nieszczytnie szczęśliwą fabulą - nie ma specjalnych wad. Tak jest w istocie, lecz to ta jakżeśś strona medalu.

Zauważyliście, że nie napisałem przecież ani jednego zdania o oryginalności i innowacyjności tej gry? Bo też nie bardzo było o czym. W WW3BG nie ma ni grama szaleństwa, nie ma przebłysków geniuszu - jest to tylko (tylko?) rzetelnie i na profesjonalnym poziomie wykonana praca. Twórcy uczciwie, ale raczej bez głębszego zaangażowania odrobili zadanie domowe pt. "porządny RTS". Tyle że takich - porządnym - gier jest na półkach. Bez odrobiny twórczego szaleństwa nie ma szansy wyróżnić się z tłumu.



Producent: Reality Pump ■ Dystrybutor: Topware ■ Internet: www.topware.com.pl ■ Wymagania: P 300, 32 MB RAM, Win 9x/NT, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

- solona, grywalna gra ■ multiplayer oraz potyczki ■ dobra lokalizacja ■ dobrze pomyślany trening ■ muzyka i grafika (w te, kolejno!) ■ poowie kampanie na każdą nację
- wszystko właściwie już było... ■ gdzie piechota? ■ znikające helikoptery ■ parę innych buraczków ■ streszenie i wojna ■ tekst na pudełku



12/2001

FIFA 2002

GATUNEK: SPORTOWA



■ Eld ^Naglfar^

Cztery długie miesiące minęły od chwili, gdy wziąłem udział w prezentacji FIFA 2002 na pokazie zorganizowanym przez EA Sports w Paryżu. Tygodnie oczekiwanie dłużyły się w nieskończoność, a ja z niecierpliwością czekałem na pojawienie się gry, wrażenie podczas lipcowej prezentacji. Miałem nadzieję, ba, nawet pewność, że tym razem gracze dostaną do rąk doskonałą symulację piłki kopanej.

któreś z kilkunastu lig oraz turniej, gdzie możemy wygrać Ligę Mistrzów, Puchar UEFA (tu pod przewrotną nazwą EFA Trophy) lub wziąć udział w rozgrywkach bonusowych. Te ostatnie odblokujemy poprzez wygranie np. Mistrzostw Świata lub ligi. Z opcjami rozgrywki nie jest zatem źle. Tym bardziej że w grze znajdziemy dwie polskie drużyny: Wisłę i Legię. Z tego, co wiem, EA Sports zabiegało również o udział pozostałych naszych pucharowców, to jest Pogoni i Polonii, ale władze tychże nie wyraziły na to zgody (czytaj: zażądały od EA Sports kaski). Szkoda jedynie, że edycja 2002 po raz kolejny nie zawiera polskiej ligi. Cóż, na tym przykładzie widać dobitnie, że sukcesy narodowej reprezentacji to za mało, by odmienić opinię o naszej sprzedanej i stojącej na zenująco słabym poziomie ligi.

Już w Paryżu było widać, że rozgrywka ulegnie zmianie na lepsze: że grywalność wyraźnie wzrośnie. I tak też jest w rzeczywistości. Liczy się zabawa i to w najlepszym wydaniu, tak jak w Premier League Stars 2001. Widać, programiści przeczytali moje zeszłoroczne recenzje Premier League Stars i FIFy - che, che. Wpływ na to, jak się gra, ma kilka czynników. Tak jak pisałem w relacji z prezentacji, programiści dokonali rewolucji w sferze sterowania. Gracz ma w FIFIE 2002 pełną kontrolę nad tym, co robi, a nad podaniami bodajże największą. Czy to podczas gry, czy też wykonywania statycznych frag-

Nowa edycja FIFy to wysmienita rozrywka, szybkie akcje, efektowne bramki, spory poziom trudności i wiele innych drobiazgów, które składają się na to piłkarskie arcydzieło.



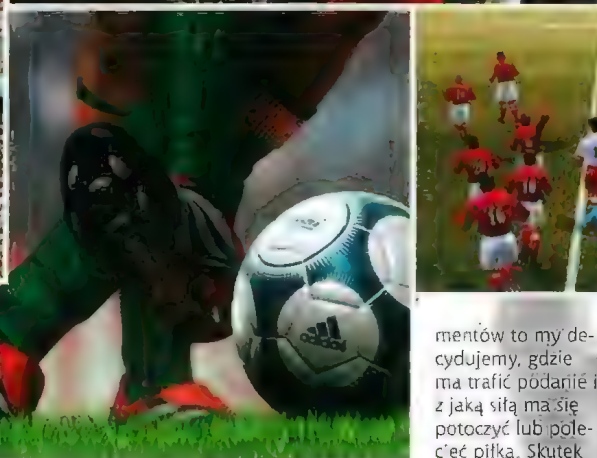
FIFA 2002 lokalnie



W wielu krajach, w tym w Polsce, gra będzie miała oryginalną okładkę - z lokalną gwiazdą piłkarską.

Ostatnie lata w stał się EA Sports to wyraźny zastój. Praktycznie każdy tytuł "wielkiej trójki gier sportowych" znalazł się na etapie regresji (FIFA, NBA Live) lub w najgorszym przypadku zastój (NHL Hockey). Wprawdzie pewną nadzieję obudziła we mnie zeszłoroczna Premier League Stars 2001 - lecz dopiero wizyta na pokazie FIFy 2002 upewniła mnie w tym, że panowie z EA Sports mają jednak w sobie kłytę zapalę. Efektem owej iskiery jest właśnie FIFA 2002, gra, która stanowi - jak dla mnie - powrót do czasów świetności tej serii i chyba może ją postawić w jednym rzędzie z FIFą 96 i World Cup 98, czyli najlepszymi produkcjami stał się EA Sports.

Na "dzień dobry" w menu głównym odnajdujemy cztery tryby rozgrywki: mecz towarzyski, eliminacje do Mistrzostw Świata, sezon w



akcje w końcu "kleją się", jak też zyskują na szybkości oraz finezji. Nie ma problemu z zagraną kapitalnej piłki w ucieczkę do wychodzącego napastnika czy też postania łaciej nad głowami obrońców.

Nowością są także zagrania "z klepek". Tego brakowało dotychczas by rozegrać naprawdę szybką i efektowną akcję. Podać można na-



prawdę idealnie, jeśli oczywiście opanujemy ów system podań, który - trzeba jednak obiektywnie przyznać - nie jest zbyt trudny do nauczenia. Oprócz tego na nowo opracowano zagrania techniczne. Pozyteczną nowalijką jest markowanie strzału, co pozwala na zmylenie obrońcy. Inne udogodnienie to drybling polegający na przełożeniu nogi nad piłką. No i wreszcie strzały. One również uległy przeobrażeniu - stały się bardziej intuicyjne i rzeczywiste. Podobnie jak w przypadku podań, gracz ma nad strzałami pełną kontrolę. Zarówno nad kierunkiem, w którym poeci piłka, jak i nad jego siłą. Kończąc wątek dotyczący systemu sterowania piłkarzami, należy wspomnieć o drobiazgu, który powinien pojawić się w serii FIFA dawnó temu, a mianowicie opcji dowolnego skonfigurowania klawiatury.

Osobny temat to inteligencja komputerowego przeciwnika. Gra on zdecydowanie lepiej niż dotychczas - nie jest tak stateczny w obronie, za to pomysłowy w ataku. Obrońcy nie kryją jak dotychczas "na radar", lecz całkiem dobrze wykonują powierzone im zadania, starając się cały czas nie odstępować od napastnika. Do tego poprawnie grają zespołowo, wzajemnie się uzupełniając, asekurując, a także próbując złapać naszych kopaczy "na spalony". Wreszcie w ataku komputer rozgrywa akcje nieszyblonowo, a nie jak dotychczas bywało za pomocą opracowanych schematów, których trzymał się kurczowo. Takie nieschematyczne podejście komputera niesie oczywiście za sobą często niemiłe konsekwencje (strata bramki), ale jednocześnie ile emocji - che, che. A bramkarz? Zarówno komputerowy, jak i goa keeper naszej jedenastki zachowują się bardzo realistycznie. Owszem, nadejść zdarzają się interwencje z gatunku "toż to niemożliwe", ale są to sytuacje, primo, sporadyczne, secundo, czyż nawet



słabi bramkarze nie mogą mieć "dnia konia" i bronić znakomicie? Takim przykładem może być mecz, który rozegrałem z Armenią, kiedy to bramkarz gości obronił kilkanaście znakomitych strzałów, a w ostatniej minucie puścił straszną "szmatę". Samo życie, prawda?

O grafice, muzyce i dźwięku nie będę się zbyt długo rozpisywał. Ta pierwsza uległa poprawie - bez dwóch zdań. Podobno mi się teraz np. taki drobiazg jak trawa. Kurcze, wreszcie wygląda jak prawdziwa, co dokładnie widać na zbliżeniach. To są kępki trawy, a nie jak dotąd zielone "coś". Poprawie uległy animacje postaci. Są bardziej płynne, naturalne i co też ważne zawodnicy prezentują bogatszy wachlarz zachowań. Począwszy od rozpączy po zmarnowanej sytuacji aż po radość ze zdobycia bramki. Gorzej natomiast z tym, co słyszymy w głośnikach. Muzyka nie w moim stylu, dlatego nic dziw-



CHŁOPAK Z PUDEŁKA



Tomasz Frankowski
Urodzony: 16.08.1974 w Białymstoku
Wzrost: 172 cm
Waga: 64 kg
Kluby: JAGIELLOŃIA BIAŁYSTOK, RACING STRASBURG, NAGÓYA GRAMPUS EIGHT, POITIERS, MARTIGUES, WISŁA KRAKÓW.

W Pierwszej Lidze od: sierpnia '92
Osiągnięcia: Mistrzostwo Polski z Wisłą Kraków, Mistrzostwo Polski Juniorów z Jagiellonią, Król strzelców Ekstraklasy w 99 roku oraz 2001

nego, że nie przypadła mi do gustu. Ale jak mówię, to jest tylko osobiste zdanie i ludziom spędzającym czas przed telewizorem i oglądającym MTV niewątpliwie się spodoba.

Na stanowiskach komentatorskich zasiedli po raz - już sam nie potrafię zliczyć - który John Motson i Andy Gray. Co jest jednak dla mnie niespodzianką, obaj bardziej rozmowni. Komentarz jest treściwy i ciut chyba żywiołowy.

Powrót na tron władcy piłek kopanych? Wszystko na to wskazuje, a przede wszystkim znakomita grywalność FIFy 2002. Nowa edycja to wysmienita rozrywka, szybkie akcje, efektowne bramki, spory poziom trudności i wiele innych drobiazgów, które składają się na piłkarskie arcydzieło. Cieszy mnie niezmierznie, że coś w EA Sports wreszcie drgnęło i FIFA 2002 daje nadzieję, że World Cup 2002 (chyba nie wątpię, że coś takiego ujrzy światło dzienne) może okazać się piłką perfekcyjną. Może nawet na dziesięć oczek? Póki co - bardzo mocne dziewięć.



9

Producent: EA SPORTS ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: www.easports.com
Wymagania: P 200 32 MB RAM, W N 95/98 ME/2000/XP 4xCD, SVGA
Akcelerator: tak

Wreszcie można ustawić klawiaturę i grywalność i ładniejsze animacje i grafika ■ nowy system podań
moj ulubieniec komentatorzy ■ brak nazwisk w składowych słabszych drużyn narodowych ■ praca kamer mogłaby być o ut lepsza

13/2001

GATUNEK: PRZYGODOWA

Watchmaker PL

■ El General Magnifico

Nareszcie trafiła do mnie ostateczna, spolszczona wersja gry Watchmaker, o której pisałem już tyle razy, że najbardziej wytrwali z czytelników mogli stracić cierpliwość: kiedyż wreszcie ów rarytas, nad którym EGM ślini się jak niemowlę, trafi w nasze ręce? Ato! powiadam wam, radujcie się, bo czas oczekiwania już przemija. Maluczko, a dostaniecie grę i zaczniecie w nią grać. I znowu maluczko, a zakrzykniecie: "O, w mordę! To je bardzo dobre!".

Isamęj grze pisałem już wiele, choć nie wszystko, stosując chwyt stary jak świat i zawsze działający. Zastanawialiście się kiedyś, dlaczego panów rajcuje bardziej kobieta zasnająca swe wdzięki niż całkowicie naga? Myślę, że wzięło się to z jaskiń jeszcze - kobieta odziana w futro mogła pod nim ukrywać np. kilka bananów, podczas gdy goła niczego ukryć nie mogła. Jaskiniowi panowie więcej zainteresowania okazali zatem damom odzianym, bo takiego banana zawsze można było damie odebrać (w dzień



rej kilka razy dawszy) i zjeść, co skutecznie zwiększało szanse brata w walce o przekazywanie swoich genów. Wracając do naszych bananów, jak mówią Francuzi, pozwólcie, że się skupię wyłącznie na tym, jak gra została spolszczona - co jest dziełem firmy MANTA. Godzi się rzec, że spolszczenie zostało zrobione zupełnie poprawnie, a nawet lepiej, i że dokonano solidnej roboty. Stosunkowo łatwo jest zrobić spolszczenie takiej gry jak Traitors Gate, gdzie w zasadzie znakomity aktor musiał przeczytać może ze strony tekstu, po czym pofatygował się do kasy, gorzej już z taką grą jak Watchmaker, gdzie pliki mowy, po rozwinięciu, zajmują ze 400 MB drobnym druczkiem.



Do odtworzenia mowy zaangażowano całkiem niezłych lektorów, którzy potrafili oddać dramatyzm akcji głosem - bo o to przecież chodzi. Można by tyko mieć zastrzeżenia do tego, czy np. człek stary i gruby musi mieć akurat głos jak wos w nosie alergika - cieni i... nmm... nieczysty... ale głosów w końcu nie wypieramy i nie wszyscy mają je tak przewrotnie ciepłe, jak pewien pan od teleturniejów. Interfejs jest dość prosty i również w całości przełożono go na język polski. Jako ciekawostkę podam, że polscy tłumacze potrafili jakoś pogodzić nieśmiertelną formułę anglojęzycznych gier przygodowych typu "Use key with door". Tłumacze z MANTY zrobili z tego zdanie zupełnie do przyjęcia: "Użycie przedmiotów: klucz i drzwi". Niektórzy poloniści może by się i krzywni, ale mnie to wcale nie przeszkadza. W jednym miejscu miałbym niewiele kie zastrzeżenia - kiedy Anna czyta łaciński tekst, wyraży niezrozumiałe zastępowane są (w tekście) podwójnym nawiasem "[]". Jest w tym jakaś logika, ale... do czegoś w końcu muszę się przyczepić. Gra się bardzo przyjemnie i można by rzec, że produkt oryginalnie powstał nad Wisłą.

To, co dostałem do recenzji, jest wersją już niemal ostateczną, gozi się jednak powiedzieć, że gra nadal ma bugi. Osobiście piękne jest, kiedy bohater na basenie usiłuje otworzyć odległą o kilkanaście metrów i leżącą na zewnątrz studnię - wykonuje wtedy coś w rodzaju ułkonu z jednoczesnym rozpostarciem rąk, jak szaman kończący jakiś magiczny obrządek. Nie wiem, czy to zastrzeżenie kierować do panów z firmy MANTA (oni zrobili tylko lokalizację i trzeba rzec, że świetnie się spisali), ale mogli przecież poprosić autorów z firmy Trece'sion o usunięcie tych wad. Ale tak czy inaczej, za spolszczenie gry - uczciwa, rzetelna ósemeczka.

Bardzo ładna robota.

U NAS DOSTANIESZ WIĘCEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ

SKLEP WYSYŁKOWY

AUTORYZOWANY PARTNER

im GROUP

TYLKO U NAS:

Zamawiając programy za minimum:

99 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz FIRMOWY PORTFELEK

149 zł - DODATKOWO dostajesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA

NIESPODZIANKA (PEŁNA WERSJA)

199 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru) FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELEK

FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELEK

DUAL SPEED DRIVE

Technologia Force Feedback
PC/PSX

279 zł

współpraca z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2 - wykorzystuje protokół Force Feedback - 15 programowalnych przycisków - pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny - regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji



Allen Nations 2 - pl 99
Arcanum - pl 121
Black & White - pl 111
Caesar 3 - pl 49
Crim. Man. 3 + Liga Polska-pl 39
Comanche 4 99
Commandos Behind Enemy L. 39
Diablo 2 - pl 99

SKLEP INTERNETOWY

WWW.TOMSOF.COM.PL

POLECAMY



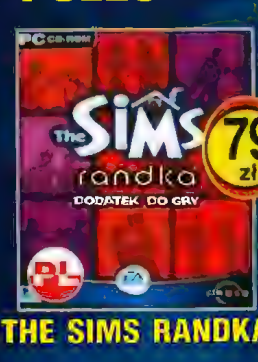
FIFA 2002

POLECAMY



HARRY POTTER

POLECAMY



THE SIMS RANDKA

AKCESORIA LOGITECH



AKCESORIA MEDIATECH



8

POLOINIZACJA

Producent: Trece'sion ■ Dystrybutor: Manta Multimedia ■ Internet: www.trecesion.com ■ Wymagania: PII 350 MHz, 128 MB RAM, Karta graficzna 3D, Win 95, 98, 2000, ME 450 MB na HD ■ Akcelerator: konieczny

■ bardzo dobra dykcja aktorów, aktorzy "gra" głosem i nie tylko odczytują tekst

■ dyskusja na (niekiedy) obsesję ról

Arcanum PL

Przypowieść o Maszynach & Magyi

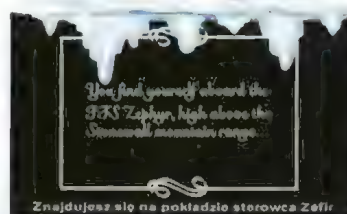
GATUNEK: CRPG

Allar

Polska wersja Arcanum miała być szczególna przynajmniej z jednego powodu. Otóż jej rodzimy wydawca, Play-It, zamierzał w jednym pudełku zawrzeć zarówno wersję angielskojęzyczną, jak i przetłumaczoną na język polski, dzięki czemu i ortodoksyjni zwolennicy oryginalnych tekstów, i praktycy wołający od stuprocentowej zgodności stuprocentowe zrozumienie dostaliby do swych rąk jedno pudełko spełniające ich - dość się od siebie różniące - wymagania. I żeby nikogo w niepewności dłużej nie trzymać: zamierzenia te zostały niemal w całości spełnione!

DLaczego jednak tylko "niemal"? Wóz, na upartego zwolennicy "angielszczyznów" mogą ponarękać na polskojęzyczną instrukcję i polskojęzyczne opowiadanie. Ponadto wszystkie teksty mówione pozostawiono bowiem w języku angielskim! (Nie jest to straszny problem, bo wszędzie, gdzie tylko można było [czyli łącznie z filmikami], angielskiemu tekstowi mówionemu towarzyszą napisy z tłumaczeniem). Takie podejście do kwestii zakresu tłumaczenia ma także i swoje dobre strony. Choćby czas potrzebny na jego przygotowanie - od premiery wersji angielskiej do

Nie mnie jednak rozstrzygać, czy lepsze są napisy i oryginał na ścieżka dźwiękowa, czy też ścieżka całkowicie polska. Zamiast więc wypowiadać na łamach wojnę jedną, ze stron, przejdź do kwestii



znacznie ważniejszej, a mianowicie samej jakości tłumaczenia. Tutaj jest... zresztą pozwólcie, że zacytuję po prostu parę sformułowań: "magiczny lub techniczny złodziej", "zwyczajny złodziej bez umiejętności", "szlachecki lub dżentelmeński zabójca/złodziej".

Hmmm, nie nastraja to do gry zbyt optymistycznie, jednak tak się szczęśliwie składa, że powyższe "kwiatki" zawarte zostały nie tyle w samej grze czy towarzyszącej jej instrukcji, a w pliku readme.txt. Bo ten, po pierwsze, nie każdy czyta, a po drugie - dalej jest już na szczęście dużo lepiej. Bowiem instrukcję (w przypadku tej akurat gry jest to bardzo, ale to bardzo polecane: bez rozeznania w umiejętnościach czy zaklęciach stworzenie sensownej postaci oraz jej późniejsze życie w świecie Arcanum będzie niezwykle trudne!), przygotowano już w pełni profesjonalnie. Do tego stopnia, że nie dość, iż zawiera ona (jak można by oczekiwać) wszystkie informacje z wersji angielskiej, to jeszcze w dodatku przyjemnie się ją czyta! Tak po prostu - i to pomimo faktu, że tekst (stylizowany na poradniki z końca wieku XIX) najłatwiejczy przeciw w odbiorze (przynajmniej teoretycznie) nie jest! Zresztą skoro już przy tekstach do czytania jesteśmy, nie można pominąć znajdującego się w pudełku krótkiego opowiadania Andrzeja Pilipiuka "Błękitny Trąd". Opowiadanie to może i nazbyt pozytywne nie jest, zaś o happy endzie lepiej tu w ogóle zapomnieć, ale klimatu odmówić mu nie sposób.

Wróćmy jednak do tego, co w pudełku najważniejsze, czyli samej gry. Tym bardziej że mamy tu przecież do czynienia z dwiema jej wersjami. A te cztery znajdujące się w pudełku płyty CD zawierają coś jeszcze: ścieżkę dźwiękową Arcanum w formacie Audio CD! Z pozostałych trzech płyt owie zajmuje wersja angielska, a trzecią - dodatek ją polonizujący. Wprawdzie takie rozwiązanie wydłuża czas, jaki musimy poświęcić na zainstalowanie gry, ale robi się to w zasadzie tylko jeden raz, więc nie wypada się tego czepiać.

Ostatecznie można więc polskie wydanie tej gry szczerze polecić wszystkim miłośnikom gier RPG, z jednym zastrzeżeniem - użytkownik musi posiadać mocny komputer.



premiery wersji polskiej minął zaledwie jakiś miesiąc. Gracz nie ma także problemu z głosami kojarzącymi się z postaciami z innych gier tudzież filmów, do których dani aktorzy podkładali głos w przeszłości.

POŁONIZACJA

8+

Producent: Troika Games/Sierra ■ Dystrybutor: Play-It ■ Internet: www.sierraonline.co.uk ■ Wymagania: Win 95/98/2000/ME, P1 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4 karta graficzna z 8 MB RAM ■ Akcelerator: zbuduj

■ wersja ang. i pl. w jednym ■ dodatkowy CD z muzyką ■ nie! przetłumaczona instrukcja ■ dołączone patche

■ zero polskiej mowy (dla niektórych to zaleta)

INFO

To nie jest zwykły wyścig, to

WYŚCIG WYKRETÓW

Masz odwagę do niego stanąć?

W sprzedaży
cena
49⁹⁰

To niesłychanie dynamiczna gra, w której trzeba się ścigać z nieprzebiegającymi w środkach dziwolągami. Są strzały, wybuchy i rzucanie mocnych czarów. Oprócz samego ścigania trzeba pamiętać o uzupełnianiu amunicji, upgrade'owaniu osobliwych bolidów i regenerowaniu sił. A to wszystko w ślicznej i kolorowej szacie graficznej, zasilanej niebywale szybkim enginem 3D.



K-D LAB
www.kidlab.com

Copyright 2001 KD Lab. All rights reserved.
KD Lab name and logo are trademarks of KD Lab.
Manta Multimedia jest zastrzeżonym znakiem firmy MANTA.



www.manta.com.pl
e-mail: mana@manta.com.pl

Onik

ORIGINAL WAR PL

GATUNEK: RTS

Kiedyś to były czasy, panie dziejku! Nie to co dziś... Zobacz pan - dobrą grę mają, za bezcen i do tego jeszcze po naszymu! Co za czasy...

Łanim zacząć chwalić jakoś spolszczenia. Powiem tylko słowo o samej grze, która jest mieszanką rodzajów strategii czasu rzeczywistego i RPG, zatem nie SUPERORYGINALNEGO, jednak zaręczam, że elementy te świetnie ze sobą współgrają. Grywalność OW stoi na naprawdę wysokim poziomie - warto zagrać dla niej kilka nocy. Najciekawszym jednak elementem, który nieodmiennie robi na wszystkich podobne wrażenie, są filmy. Polecam szczególnie cut scenkę na początku kampanii Rosjan - wyobrażacie sobie film zrealizowany w 100% w ASCII! Zaprawdę powiadam wam - efekt jest niewiarygodny, tylko dla niego warto kupić grę!

Ja tu sobie piszę, kilobajty lecą, a później mi się obezwiało, że robię "normalną" recenzję, zamiast opisać spolszczenia. Zrozumcie jednak "biednego" redaktora - bardzo łatwo jest napisać cokolwiek wówczas, gdy w grze pojawia się mnóstwo kiksów językowych, błędów ortograficznych i gramatycznych

cy teksty nie mógł się zdecydować, czy "aha" powinno się pisać przez samo "h" czy "ch".)

Na początku wybieramy stronę konfliktu - Amerykanów bądź Rosjan. O ile lektorzy, podkładający głosy tych pierwszych, nie mają żadnego specyficznego akcentu (bo i Amerykanie - nie da się ukryć - takowego również nie mają!), to już to, co mówią Rosjanie, jest kawałkiem dobrej roboty! Pewnie każdy kiedyś słyszał teksty (krążą stale po Sieci, budząc nieodparcie wybuch śmiechu) w pirackich grach zlokalizowanych (na polski rynek) przez naszych wschodnich sąsiadów? Otóż tym razem jest podobnie, przy czym teraz efekt ten całkowicie zamierzono! I jest skuteczny - pomaga jeszcze bardziej wczuć się w klimat gry (i bez tego bardzo dobry); prosty przykład - mówienie na Amerykanów "Amerykance!"; Dla osób, które nie miały nigdy styczności z językiem rosyjskim, napisy mogą się okazać nieodzowne - często w grze pojawiają się rosyjskie słowa zamiast polskich. Jeśli musiałbym się czeplić akcentowania, to jedyną rzeczą, która nie do końca przypadła mi do gustu, było wyrażanie uleganie stereotypowi - lektor podkładający głos głównego bohatera kampanii amerykańskiej mówi tonem lekko załatującym nadmiernym patosem i typową dla amerykańskiego kina bezmyślną pompatycznością. Natomiast o wiele lepiej ma się sprawa w przypadku Rosjan - co prawda, w początkowym filmiku pojawia się kupa bzdur na temat rozbudowy państwa komunistycznego etc., ale już postaci w trakcie gry mówią normalnie - propaganda propagandą, ale nie zawsze trzeba się do siebie zwracać per "towarzyszu".

Wracając do lokalizacji - menu wewnątrz gry nie wymagało spolszczenia, gdyż składa się z samych symboli. Lekki zgrzyt, nazwijmy go estetycznym, pojawia się jednak w chwili, gdy trafimy na daną opcję i chcemy sprawdzić, za co odpowiada. Pojawia się wtedy cimirka a la Windows - nie wiem, czy to wina producentów, czy ekipy lokalizacyjnej - faktem jest, że jeśli chodzi o wygląd, nie prezentuje się to najlepiej. Mimo wszystko zaznaczam, że jest to przykład skrajnego czepliństwa i za żadną znaczącą wadę poczytywać tego nie należy.

Tekst czas kończyć, pora wystawić ocenę. Nie mam tu zbyt wielu oporów i śmiało stwierdzam, że 9 w pełni się należy! Myślę, że ocena ta adekwatna do jakości - wszystkie wymienione wyżej błędy są albo niezauważalne, albo nie wynikają z niedorobienia Polaków, lecz z pewnych założeń producenta. Teraz pomyślcie, ktoś mógłby zapytać (a już na pewno dystrybutor): "dlaczego więc nie rekomenduję spolszczenia na 10, skoro nie ma ono praktycznie wad"? Otóż może jest to dziwne, ale wciąż uważam, że 10 winna być zarezerwowana dla gier, do których należy się modlić - a w tym przypadku mamy do czynienia tylko z ogromnym kawałkiem profesjonalnej pracy. Mam nadzieję, że OW sprzeda się dobrze - może i inni dystrybutorzy będą wówczas przykładali należyta wagę do lokalizacji, i nie tylko największych produkcji!

ale co począć, jeśli lokalizacja jest niemal bezbłędna? A tak to właśnie wygląda w Original War PL. Głosy postaci (pojawiające się bardzo często jak na RTS) są bardzo dobrze dobrane, mają odpowiedni tembr i akcent (o którychwa chwile). Napisy, z których czasem warto korzystać, są poprawne i zgadzają się z tym, co mówią lektorzy. (Nie ma takich kiksów jak to miało miejsce choćby w The Longest Journey - człowiek spisyja-



W porządku!

COMAR BARBARIAN

Niesamowicie śmieszna i pełna nieoczekiwanych zwrotów akcji, gra przygodowa dla dzieci

Na pięknej i spokojnej Zielonej Wyspie zapanował totalny chaos. Powodem tego zamieszania jest wczajnia niezwykle paskudnego i zdeprawowanego plemienia Mrówderców. Jakby tego było mało, gdzieś przepadła dopiero co odzyskana Magiczna Xsięga 12 złych magów.

Główny bohater - niezwykle silny i umięśniony komar, próbuje wytępić bandytów wszelkimi znanymi sobie sposobami i oczywiście odnaleźć Magiczną Xsięgę. Odzyskanie cennego woluminu nie będzie jednak łatwe. Przeciwno walecznemu Comarowi staje banda totalnych popapranców i rzezimieszków.

Czy Comarowi uda się zapanować nad tym bałaganem i przywrócić spokój na Zielonej Wyspie?

O tym musisz przekonać się sam...



59

-PL-

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: (0 prefiks 62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

9

Producent: Altar Interactive ■ Dystrybutor: CD PROJEKT ■ Internet: www.original-war.com ■ Wymagania: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM ■ Akcelerator: nie trzeba

akcent "Rosjan" ■ zróżnicowane głosy ■ ogólnie dobra jakość
żadnych poważnych ■ jeśli chcesz wiedzieć, jakie są niepewne, przeczytaj recenzję! :)

OLENI

Wolfenstein

MP Test

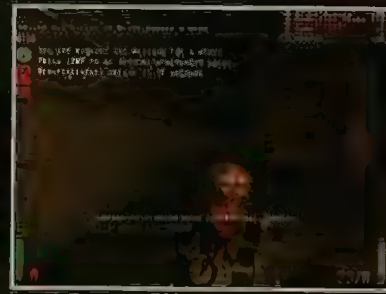
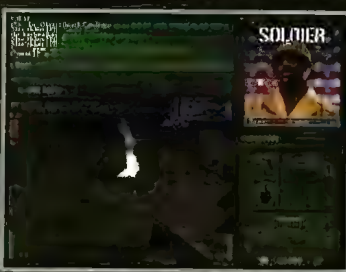
[CDA] team (ph34r!)

GATUNEK: FPP

Jest na brzmienie tytułu 'Wolf MP Test' nie otwiera ci się w mózgu żadna kłapka, to nie trzeba dla nas lepszego dowodu, że nie masz dostępu do Internetu! I siłą rzeczy, nie miałeś jeszcze okazji przekonać się, dlaczego zapowiadany na Święta Return to Castle Wolfenstein czy dokładniej: jego multiplayerowa, tworzona przez duet Nerve i id część, ma ogromną szansę, by stać się nowym królem teamowych first-person shooterów!

Hej, czyżbyśmy słyszeli westchnienie oburzenia fanów CounterStrike'a? No to jak inaczej wyjaśnić następujące fakty: Wolf MP Test (1) w ciągu pierwszego weekendu z saniej tylko FilePlanet pobrano ponad sto tysięcy razy (test 2 po pięciu dniach miał 334 tys. klików!); łącznie, jak podaje WolfensteinX.com - obydwa zostały ściągnięte ok. milion razy! Nieśmowna jest także jego żywotność - wciąż, a dostępny jest już dobre 8 tygodni, stoi blisko pół tysiąca serwerów (dane z serwera master WolfensteinX.com); na nasz redakcyjny po południu nie sposób dostać się, a granie kończy się ok. 5 rano! A przecież - co najważniejsze - test zawiera tylko jedną, niewielką i znaną już wszystkim graczom na wskroś, planszę - nawiązującą "Beach Invasion".

Wolf MP Test jest znakomicie zrealizowanym i wyłącznie online'owym (buuu) TESTEM shootera FPP który pozwala przeżyć alianckim atak na znakomicie umiejscowiony i strzeżony niemiecki bunkier. Zgodnie z założeniem gra toczy się w trybie team-play, przy czym, podobnie jak w CounterStrike'u, zwycięstwo nierozdzielnie wiąże się nie tyle z liczbą zdobytych przez team fragów - ile z wypełnianiem przezeń zadań. Te zaś, jak łatwo się domyślić, różnią się, i to znacząco, dla poszczególnych stron. Zadaniem pierwszej strony konfliktu - Aliantów, jest 1) sforsowanie muru, 2) zdobycie dokumentów złożonych w umieszczonym w piwnicach bunkra sali odpraw, 3) wysłanie ich z wykorzystaniem nadajnika w pokoju radiowym. Test 2, wydany 4 listopada, dodał także cel drugorzędny w postaci opanowania przedniego bunkra, w którym Alianci mogą mieć swój punkt respawnowy. Myśleć by można - 4 łatwe do osiągnięcia cele. Jednak tylko pozornie, gdyż - naturalnie - zadaniem



drugiej strony, Niemców, jest 1) nie pozwolić agresorom na opuszczenie plaży, 2) nie dopuścić do dokumentów, a tym bardziej - 3) do ich wysłania. Przy okazji nie powinni też pozwolić Aliantom na opanowanie przedniego bunkra - o to miejsce więc toczą się najcięższe chyba boje.

Plansza dostępna w obydwu testach, czyli wspomniana "Beach Invasion", jest tyle prosta, co - doświadczenie ośmiu tygodni gry pozwala nam tak twierdzić - genialna. Składa się z trzech części: zastawionej zasiekami i bezustannie bombardowanej ogniem moździerzy i ostrzeliwanej z MG42 plaży, która stanowi pole startowe Aliantów. Po drugiej stronie, oddzielającego bunkra od plaży i, pozornie, niemożliwego do sforsowania bez jego wysadzenia muru sztolniowego ("Sea Wall"), znajduje się część okopów łączących przedni bunkier z wejściem do bunkra właściwego i schodami wiodącymi na taras z masztami radiowymi. W tym też miejscu zaczyna się bunkier właściwy - cel ataku Aliantów i ostatni bastion obrony Niemców. Bunkier jest skomplikowaną strukturą zawierającą m.in. trzy stanowiska MG42, pokój radiowy i dwie klatki schodowe wiodące do piwnic; i wreszcie - na samym końcu - centrum dowodzenia ("War Room") i cel całej alianckiej wyprawy - tajne (no proszę, a leżą na stole...) dokumenty, tyle opisu. Czemu zaś uważamy B1 za planszę zasługującą na uznanie? Z kilku powodów. Po pierwsze: jest wielopoziomowa, zróżnicowana i nieschematyczna - walki toczą się tak na szerokich polach plaży, jak i w wąskich korytarzach piwnic; zarazem nie ma tam miejsc, które dają przewagę w każdym pojedynku czy pewność pozostania niezaangażowanym dłużej niż przez chwilę. Ponadto do każdej sali są co najmniej dwa wejścia, co sprawia, że nie znasz dnia ni godziny: tylko do centrum dowodzenia prowadzą aż trzy drogi - dwie korytarzami piwnic, jedna tunelem wentylacyjnym!

Przejdźmy jednak do graczy. Ci, dotykając do toczącej się na którymś z serwerów rozgrywek, trafiają do tzw. "limbo", które pozwala im in in wybrać stronę, którą zamierzają czynnie wspierać, oraz jedną z czterech klas wchodzących w skład każdej armii. Jej brzońem są zwykłe żołnierze (soldiers, soldaten). Klasa ta dysponuje tylko jedną, niezwykle jednak istotną, bo niedostępną innym zdolnością: potrafi korzystać nie tylko ze standardowych broni - MP40, thompsona, stena, ale i tej ciężkiej, jak mauzer z lunetą, venom gun, miotacz ognia czy bazooka. Ten pierwszy, czyli mauzer, jest, jak łatwo się domyślić, karabinem snajperskim - jedyną prócz wyrzutu rakiet bronią, która jest w stanie zabić jednym strzałem! Sprawne posługiwanie się nią wymaga nie tylko szybkiego łącza, ale i niezwykłego opanowania i precyzji - trafienie w głowę przy "pływającym" celowniku i ze świadomością, że przeciwnicy zapewne robią wszystko, by zakończyć to polowanie, sprawia, że wybór profesji snajpera należy do ludzi o stalowych nerwach!

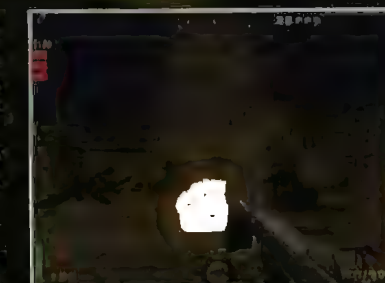
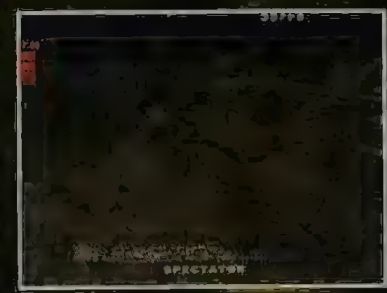
Żołnierze mogą również, ponownie jako jedyni, korzystać z miotacza ognia. Broń ta prócz tego, że wygląda w sposób, który nawet u hutników wywołałby dreszcz rozkoszy, jest też niezwykle efektywna: ofiara płonie przez pewien czas nawet po opuszczeniu strumienia ognia! Nie trzeba jednak wielkiej wyobraźni, by pojąć, że jak żadna inna broń miotacz wymaga wprawdy w posługiwaniu się nim. Jego główna zaleta - siła ognia - jest zabójcza tak dla wrogów, jak i sprzymierzeńców; niestety aż nazbyt często zdarza się, że nadpobudliwy właściciel zapalniczki w ferworze walki pali swoich na równi z obcymi... I jeszcze jedno: miłośnicy grilla, którzy nie mieli dotąd okazji zagrać w test drugi - trzeba wam wiedzieć, że nigdy już nie powrócą cudowne chwile, kiedy to bieganie z "zapalniczką" nie wiązało się z utratą swobody ruchu, a ogień (dosłownie) można było prowadzić bez przerwy. Jak się

bowiem okazuje, było to tylko przeoczenie i najprawdopodobniej w wersji komercyjnej - śladem Wolf MP Test 2, żołnierze z miotaczami poruszać się będą w tempie kumpi wyposażonych w "duże pukawki" - wyrzutnie rakiet i venom gun. Znacznie zmniejszono także zapas paliwa, zwiększono jednak moc miotacza.

W podobny sposób, tj. łącząc siłę ognia z poważnymi ograniczeniami wolności co do prowadzenia jej (siły ognia), rozwiązano kwestię venom gun. Ta enigmatyczna nazwa w Wolf MP Testach odpowiada czemuś, co w innych grach określono by mianem miniguna; to potężna, ciężka, wielolufowa broń, która po rozkręceniu - co zabiera ok. sekundy, może dwóch - wypłyna z siebie prawdziwy strumień ołowiu. Przy celnym trafieniu odestanie przeciwnika w limbo zajmuje nie więcej niż jedno uderzenie serca! Venom gun ma jednak inny, prócz braku celności, bardzo poważny mankament: dzięki któremu żołnierze z venomami nie królują na planszy: miłośnicy broni ta bardzo szybko grzeje się, zaś przegrzania po prostu przestaje strzelać! Nie da się jednak ukryć, że dobrze ustawiony Venom Soldat, mający medyka do pomocy, jest przeciwnikiem, którego można zniechęcić.

Ostatnią z broni, dostępnych wyłącznie żołnierzom, jest panzerfaust/bazooka. Jej potężna siła ognia rekompensowana jest bardzo małą ilością amunicji (tylko 3 zapasowe głowice/rakiety), kilkoma sekundami przerwy, jakie upływają od momentu wciśnięcia spustu do odpalenia rakiety, oraz - co boli najbardziej - ekstremalnie długim czasem przeładowywania. Mimo to większość alianckich żołnierzy rozpoczyna gry, wybierając tę właśnie broń - rakiety są w stanie zniszczyć bardzo chętnie obstawiane przez Niemców stanowiska karabinów maszynowych, wyluskujących z niezwykłą precyzją i siłą (zwłaszcza w Wolf MP Test 2) forsujących plażę Aliantów.

Drugą klasą postaci, w rzeczywistości - w pierwszym teście i na tej szczególnej planszy zdecydowanie najsłabszą i w związku z tym wykorzystywaną praktycznie wyłącznie przez Aliantów (im jest, po prostu, niemal niezbędny) - jest inżynier (engineer, ingénieur). Należy jednak pamiętać, że w pierwszym teście inżynierowie, czyli saperzy, wyposażeni byli w zaledwie 1 magazynkę do schmeissera/stena i 4 granaty, co czyniło z nich cel ćwiczebny dla lepiej wyposażonych lub po prostu dysponujących większym zapasem amunicji przeciwników. To już jednak historia - Test 2, dzięki sprezentowaniu im dodatkowego magazynka oraz kolejnych 4 granatów uczynił z tej postaci przeciwnika, z którym należy się liczyć. Ich podstawowe zadania nie uległy zmianie - nadal, jak łatwo się domyślić, misją alianckiego sapersa jest dostanie się pod jedno z dwóch miejsc w murze, gdzie można próbować przebić się przezeń (przy dźwiękach do bunkra bądź wyrwie naprzeciw wzgorza snajperów), rzucić w ich pobliżu ładunek wybuchowy i (największa zmiana w stosunku do pierwszego z testów) uzbroić go, co oznacza zwykle jakieś 3-4 sekundy konieczności pozostawania w kompletnym bezruchu! Saper nie mieści z



kolej jest w stanie naprawić zniszczone Maschinen Gewehre.

Trzecim z możliwych wyborów postaci jest wybór medyka (medic, doktor). Rozpoczyna on grę wyposażony w jeden tylko magazynek (ponoć w wersji ostatecznej ma mieć dwa) i tylko jeden granat, co oznacza, że w bezpośrednim starciu z odpowiednio zdeterminowanym i ruchliwym przeciwnikiem szansę przetrwania ma niewielką. Nie jest jednak tak, że nie ma jej wcale. Medyk jako jedyny ma zdolność stopniowego regenerowania utraconego zdrowia! Co więcej, dysponuje nieograniczoną liczbą apteczek, dzięki którym możliwe staje się podreperowanie nadwątlonego stanu 'ha-peków'. Naturalnie nie może budować z nich piramid - w prawym dolnym narożniku ekranu znajduje się odnawialny 'power bar' ukazujący, jak wiele może ich 'wytworzyć' w danym momencie. (To samo ograniczenie, nawiasem mówiąc, dotyczy się każdej z czynności nadzwyczajnej - chociażby podłożenia ładunków wybuchowych czy wzywania bombardowań.) Na szczęście ograniczeniu temu nie podlega druga i bezcenna wręcz umiejętność medyków: zdolność stawiania na nogi oczekujących na śmierć współtowarzyszy! Ogólnie - za sprawą powyższych, medyk stanowi bezcenne wręcz wsparcie dla dowolnego teamu; przy okazji zaś - jeśli znajdzie się porucznik, który podrzuci medykowi ze dwa dodatkowe magazynki, ten staje się chodzącą śmiercią dla wrogów, a aniołem zbawienia dla towarzyszy.

Ostatnią z możliwych do wyboru postaci jest wyposażony w jedną z trzech lekkich broni - MP40, thompsona bądź stena oraz 2 granaty, porucznik (lieutenant, leutnant). Na planszy jest niezastąpiony z trzech powodów: pierwszy, najbardziej oczywisty jest taki, że porucznik jest jedynym źródłem dodatkowej amunicji - tak dla siebie, jak i pozostałych graczy.

Potrąfi on także wzywać atak lotniczy niszczący wszystko, co znajdzie się w okolicach rzuczonej przez niego świcy dymnej (nawiasem mówiąc: nie stojąc, na miłość bogów, w miejscu widząc unoszącą się na zewnątrz w pobliżu chmurę białego dymu bądź różowego dymu - uciekajcie jak najszybciej i jak najdalej!

Grając porucznikiem, pamiętaj też wreszcie, że dysponujesz świetną odpowiedzią na atak wroga, przyciągniętego w miejscu, w którym ciężko go trafić, snajpera - atakiem artyleryjskim. Po prostu wybierz lomek (domyślnie [B]), spójrz na niego dokładnie i potwierdź klawiszem ataku - w chwili później na niego się niespodziewającego, nieprzyjemnego mordercę spadnie pocisk moździerzy, który ukazuje mu całą nieetyczność urządzonego przezeń polowania!

Czytając powyższe opisy klas, nietrudno jest domyślić się, że Wolf MP Test wyróżnia zupełnie odmienny styl gry - poprzez podział wzajemnie uzupełniających się ról znacznie większy nacisk kładzie na współpracę całego teamu - wymuszone regułami gry współdziałanie nie jest, tak jak w CS, takie, że kilka precyzyjnych "headshooterów" jednym strzałem decyduje o losach gry - tu liczy się każdy, nawet zupełnie "niestrzelający" człowiek! I jeszcze jedno - w Wolf MP Test nie zdarza się, tak jak w CS-ie, gdzie śmierć oznacza po prostu, no - śmierć, czyli wyłączenie z całej kilkuminutowej rozgrywki na skutek działań jednego team killera. Tu przecież postać sprowadzona do zera (a jednocześnie pozostająca w jednym kawałku) jest tylko ranna i choć pozostaje niezdolna do gry, to przecież może wciąż wzywać na pomoc medyków, którzy przywrócą ją do stanu używalności! I to dla tych dwóch powodów Wolf MP Test jest dla nas czymś równie satysfakcjonującym, a przy tym zdecydowanie bardziej zabawnym niż dotychczasowy król - CS!

Do zobaczenia na plażach i w bunkrach! Pamiętajcie jednak, że [CDA] team już tam będzie czekać...





Kingpin: Life of Crime

NPC (Non-Player Characters), czyli osoby, na które natkniesz się w grze, będą reagowały wedle zasady: "Tak Kuba Bogu, jak Jakub do Michała". Czyli: "nie czyni (bez potrzeby) drugiemu, co tobie na pochyłe drzewo...". Jeśli więc fazisz wszędzie z bronią, bądź gotów do jej użycia. W wielu sytuacjach lepiej jest trzymać ją w kaburze - chyba że rozmówca wyraźnie cię nie lubi.

Niektóre z NPC zechcą cię poprzec, jeśli ich opłaczysz. Nie szastaj pieniędzmi i używaj ich z rozważą, najemników zaś używaj jako żywych tarcz - choć znów bez przesady, bo trochę jednak kosztują. Aby uzdrowić rannego członka twojego Zespołu Przelewów Pieniężnych Nagłych, Jednostronnych a Niedobrowolnych (ZPPNJaN) idź do domyslnych, członka twojej bandy - wskaż go i kliknij klawisz wykluczający (domyślnie X). Będzie się trzymał z boku i po jakimś czasie wyzdrowieje.

Rozmawiaj z każdym, kto nie otwiera do ciebie ognia. Zaczynaj od rozmowy milej (Positive Key), ale jeśli po kilku próbach do niczego to nie doprowadzi, możesz się uciec do pogrozek. Pozytywnych rzeczy możesz się niekiedy dowiedzieć od osób, których byś o to nigdy nie podejrzewał. W dzień możesz zawsze dać potem...

Nie zapomnij o tym, że możesz sprawdzać swoje notatki o ostatnich spiskach, naciskając prawy i lewy nawias "[]" i "[]". Żeby przezroczyście notes zniknął, naciśnij ESC. Aby użyć klucza, nie musisz naciskać klawisza - jeśli masz właściwy, drzwi otworzą się same. To samo dotyczy niektórych szczególnych przełączników w grze - choć nie wszystkich. Jeśli podejście nie wystarczy, spróbuj aktywować klucz (domyślnie F, chyba że zdefiniujesz to inaczej).

Choć trafieni z miotacza płomieni wyją i zabawnie trzepią łapani, nie wypuszczają z nich broni. O ile nie sfajczysz ich do końca, bądź przygotowany na to, że po ugaszeniu ognia zaraz zaczną cię ostrzeliwać.

Zaczynasz z gazurką w dłoni - ale tom (który możesz zdobyć dość łatwo) jest o wiele pożyteczniejszy. Posługuj się nim zamiast ołowianki.

Skid Row 1

Rozwał rurką deski w płocie za tobą (albo skocz na pokrywą śmieciarki i przeskocz przez płot), a potem zejdź schodami i weź amunicję do spłuwu.

Przejdź dalej uliczką i pogadaj z bezdomnym (POSITIVE). Powie, że może ci sprzedać tom za dolara. Niestety, nie masz nawet tyle. Idź, aż spotkasz niejakiego Leroya i jego przyjaciółkę. Chocbyś nie wiadomo jak z nimi gadał, będą nastawieni wrogo i nieprzyjaźnie. Zabij więc oboje i weź ich forsę ("Crouch" i "Use" nad zwłokami). Wróć do bezdomnego i kup od niego tom (jeśli chcesz grać Wielkiego Twardziela, możesz go zaraz potem załuc i odebrać mu dolara).

Na rozwidleniu uliczki przejdź pierwszej w prawo (na lewo jest magazyn i strażnicy, na prawo, przy wejściu do ścieków, siedzą punki). Poczekaj, aż uwagę strażników zajmie transmisja radiowa. Kiedy będzie najgłośniejsza - pobiegij do drugich drzwi po lewej (Warehouse B). Jeśli cię zauważą, skryj się, bo będą cię szukali z latarkami.

Gdy droga będzie wolna, przejdź przez drzwi na górę (użyj ACTIVATE, by je otworzyć), wspinaj się po drabinie na platformę i weź gotówkę ukrytą za skrzynią.

Otwórz i przejdź przez kolejne drzwi na górę, wspinaj się po schodach (weź uzdrawiacz leżący na półkach po lewej - o ile go potrzebujesz) i zabij strażnika sejfów. Weź

latarkę (na szafce), butlę gorzkiej ze stołu i forsę strażnika (crouch + activate). Na razie nie możesz otworzyć sejfów, trzeba ci wymienić gorzałę na kombinację cyfr otwierającą zamek - ma ją wólcze na ulicy, którego suszy. Rozwał pudło na podłodze, zniszcz kratę przewodu wentylacyjnego i wypełnij do środka. Czołgaj się do końca, rozwał drugą kratę i opuść się na podłogę. Otwórz drzwi do Storeroom A i wejdź

Raczej pamiętać, że NPC w tej grze nie są tak głupie jak te, do jakich przywykłeś w innych grach. Jeśli pozwolisz



strażnikowi uciec, pobiegnie po kolegów i nagle znajdziesz się po same uszy w g... no, wiesz. Jeżeli zwieje, idź w trop niczym goniący pies (niekiedy pomoże ci ślad krwi), a gdy go dopadniesz, załatw bez litości. Każdy za siebie, a Bóg za wszystkich!

Zabij strażnika wewnątrz, a potem stań twarzą do stołu i znajdź kratę wentylacyjną na ścianie po prawej i w górę, obok stosu skrzyni. Poszukaj malej skrzyni z wyraźnym cieniem (i wielkim M obok rysunku faceta przesuwanego pudła!) i pociągnij ją (trzymając Activate) kilka stóp wokół lewej krawędzi wielkiego pudła. Wspinaj się na małą skrzynię, wskocz na pierwszy stos, a potem przeskocz na drugi stos nieopodal ściany i wentylatora. Rozwał kratę łomem lub ołowianką i wczolgać się do środka.

Kiedy zeskokczysz, wydostając się z kanału wentylacyjnego, wylądujesz na półce, gdzie leży jakiś cylindryczny zwój. Weź go - wymienisz go potem na spłuwę (gun) w Lombardzie Pawn-O-Matic. Jeśli spadniesz przedtem, trzeba ci będzie wrócić na górę. Kiedy już będziesz miał zwój i zeskokczysz w dół, nie zapomnij wziąć amunicji z niższej półki.

Wspinaj się na schody i wyjdź z magazynu, przebiegając w razie potrzeby obok strażników. Wróć do pierwszego rozwidlenia uliczki i tym razem skieruj się w lewo, do Pawn-O-Maticu. Aktywuj głośnik przy drzwiach i usłyszawszy brzęczenie, aktywuj drzwi, by je otworzyć i wejść. Przechandluj zwój za pistolet.

Wyjdź i za 10 dolarów wynajmij sterczącego na zewnątrz faceta. Mając pistolet i najętego mordoboję, możesz załatwić strażników, przed którymi przed chwilą smrotnie wiałeś. Albo jeszcze lepiej - odszukaj pijaczka i daj mu gorzałę. Poda ci informację do sejfów i teraz, wzięwszy z sejfów gotówkę, możesz wrócić do Pawn-O-Matic i kupić kilka ulepszeń (upgrade) do swojej spłuwę.

Wróć i znów wejdź do lewej odnogi uliczki - pierwszej scenowej pistolet, chyba że mijając uliczkę, zamierzasz się z nią postrzelać. Przejdź do miejsca, gdzie grupka opryszków kręci się przy schodach wiodących na dół do kanałów. Teraz ze swym pomocnikiem - i nową spłuwę - możesz im dać do wiwatu. Załatwiwszy ich na cacy, zejdź po schodach i wejdź do kanałów. (Możesz też po prostu przebiec obok "niemilców" i ich nie ruszać).

Kanały

Skreć na rozwidleniu w prawo (kanał oznaczony 1) i idź aż do kolejnego rozwidlenia. Otwórz drzwi w ścianie po prawej i idź, aż trafisz na pomieszczenie magazynowe. Zabij siedzących tu facetów i weź naboje. Magazynki i dwa medykty (zestawy medyczne). Nie bardzo masz w co wetknąć te naboje? Wyjmij kratę znac półki, wejdź tam i weź shotgun. Wyjdź z magazynu i wróć do kanałów - teraz skieruj się od wejścia na wprost. Na pierwszym rozwidleniu skreć w prawo, potem w lewo (kanał oznaczony South R14), a potem znów w prawo. W końcu na następnym rozwidleniu znów pójść w prawo, wspinaj się po schodach i otwórz drzwi.

Super

Wyjdź z kanałów i skreć w pierwszą uliczkę z prawej. Idź dalej aż do otwartego rejonu przed barem Jaxa. Uwolnij biedaka od ciężarów życia (i zegarka na przegubie). Będziesz też musiał jakoś uporać się z jego psem i dziewczyną.

Cofnij się i wejdź w drzwi, na których przy schodkach wisi znak: "Uwaga, zły pies" (eee tam, naprawdę zły pies atakuje siekierą!), zabij wewnątrz faceta i jego dziewczynę, a potem zabierz kule (bullets), ładunki (shells) i zdrowko (health) z półki po prawej. Jest tu i motocykl, ale nie na wiele ci się przyda bez akumulatora (battery).

Przejdź do baru Jaxa i zapłać tę cholerną dychę, by wejść do środka. Wewnątrz masz dwu tanich drani do wynajęcia (może lepiej nie wynajmuj ich od razu, tylko poczekaj, aż naprawdę będziesz potrzebował ludzi). A w łazience jest tłuszcioch, który wymieni z tobą klucz do magazynu za nowy zegarek, który niedawno... znalazłeś. Otrzymawszy klucz, wyjdź z baru. Jeśli chcesz oszukiwać, wystukaj na konsoli give storeroomkey.

Przejdź w uliczkę naprzeciwko, pomiędzy dwa budynki, tedy, kądery tu przeszedłeś. Trzymaj się prawej strony. Jeśli trzeba ci zdrowka, zajrzyj do mijanego pojemnika na śmieci. Zerknij w lewo i poszukaj drzwi wiodących na dach. Wewnątrz będziesz musiał zniechęcić kilku natrętów, a potem wejść po schodach na Level 4.

Przejdź po pomoście z desek, a po drugiej stronie przesunij skrzynię, byś mógł z niej skoczyć do wentylatora z chłodnicą, nad drzwiami. Znajdziesz tam 25

dolarów i zdrowko, a rozwalivszy skrzynię - dostaniesz naboje.

Skocz w dół i wejdź do środka. Skreć w prawo i znajdziesz drzwi do służbówki (Maintenance Room). Na półce z prawej znajdziesz zdrowko i naboje (osobliwe rzeczy trzymają w swoich pakamerach amerykańscy sprzątacze i pokojówki), a obok stos pudeł, po których możesz się wspiąć do kolejnego wentylatora. Z tego drugiego kanału wylaź, od razu otwierając ogień - czekają na ciebie "niemilcy". Przeniósłszy ich do Krainy Wiecznych Łowów, weź zdrowko, pistolet i wyjdź.

Na końcu pomieszczenia skreć w prawo, daj w czapę facetowi, na którego się tam natkniesz, i weź 100 \$, które gość schował w lodówce (spryciula!). Wyjdź z mieszkania faceta, który lubi mrozić kapitał, i wróć korytarzem, a potem znów skieruj się w lewo. Rozwalivszy deski łomem lub ołowianką, wyjdź i zejdź po schodach. Skreć w prawo i idź dalej ulicą, przez drzwi i do następnego skrzyżowania.

Niebezpieczne ulice (Mean Streets)

Naśladując braci Mario, poskacz sobie w dół po platformach "roztegowanej", krętej klatki schodowej (i zapamiętaj to miejsce, przyjdzie ci tu jeszcze wrócić). Potem przez drzwi wyjdź na ulicę. Wejdź do jedyne go budynku, do którego możesz wejść, i wleź w drzwi po lewej (te z prawej i tak są zamknięte). Podejdź schodami z lewej na szczyt budynku o charakterystycznym, katedralnym sklepieniu. Skreć dwakroć w prawo i otwórz drzwi, za którymi czeka twardziel, kamizelka kuloodporna, dwa medykty i kilka paczek naboju - wszystko to (z wyjątkiem opryska) będzie ci niedługo potrzebne. Opryska zostaw.

Wyjdź i ruszaj schodami w dół, na zewnątrz niewielkie go pomieszczenia przejdź w lewo, przez drzwi, do kolejnego pokoju. Wspinaj się po schodach i wyskocz przez okno z prawej, a potem ostrożnie przejdź po półce do okna po drugiej stronie. Zabij facetów w środku i wejdź, by wziąć kilka medyków, trzy pudełka naboju i trochę benzyny do miotacza płomieni (przyda się nieco później). Uruchom przełącznik na ścianie (już myślałem, idiota nieszczęśliwy, że choć w tej grze obejdzie się bez kretynsko poumieszczanych przełącz-



ników, które w dodatku zwykle otwierają drzwi znajdujące się zupełnie gdzie indziej), odpuszczający blokadę zamka w pierwszych drzwiach na prawo, na które natknąłeś się wkraczając do tego budynku. Wyskocz z okna i spadnij na podłogę do dole. Teraz wejdź w drzwi, które otworzyłeś.

Przejdź po ulicy, łukak łomem, co się nawinie (osobliwie "koteczka"). Potem użyj łomu, by wyłamać podłogę w rozbitym samochodzie, następnie wywal kratę i weź ukrytą tam amunicję.

Przejdź ulicą do następnych drzwi, wejdź i pójść po schodach w dół. Idź dalej korytarzem, potem podejdź jedno piętro schodami, ale uważaj na opryszków. Idź dalej trzymając się lewej strony, podejdź schodami i

przejdź przez następne drzwi. Skreć ulicą w lewo, przygotuj broń i wejdź w pierwsze drzwi na prawo. Wymorduj wszystkich jak Terminator i weź łup (wszystko leży na stole w głębi). Wyjdź przez drzwi w głębi i po lewej.

Na krótko trafisz do sąsiedztwa (The Jesus). Idź przed siebie, dopóki nie natkniesz się na otwarte "podwórko-złomowisko-sinieciowisko". Przepelniony niezmierną miłością do zwierząt, zrób śliczne dziurki w tych pięciu pieskach, co tu stróżują. Potrzebny ci akuku... amuku... akumu... no nieważne, to, czego potrzebujesz, jest w samochodzie na szczycie stosu złomowanych wozów po prawej. Wspinaj się po samochodach i weź akuku no, to do uruchomienia motocykla.

Jeśli pieski cię trochę pogryzą, rad pewnie będziesz znajdując zdrowko w kanale garażu (aktywuj przełącznik, by podnieść wóz - w przeciwnym razie nie będziesz mógł tam zejść). Kanał może ci też posłużyć jako znakomita pozycja strzelecka do załatwienia okolicznych opryszków - nawet psów, jeśli jakoś zwabisz je do garażu. Zanim uruchomisz przełącznik, by podnieść wóz, wsuń się na znajdującą się pod wozem drabinę tak daleko, jak się da, i spokojnie załatwaj bandziorów, biegnących wokół garażu jak durnie.

Wróć drogą, którą tu przyszedłeś, przez Mean Streets do Super. Rozmawiaj ludzi - i nie tylko - będą starali się cię zatrzymać, więc uważnie się rozglądaj. Akuku... no, wiesz co, pozwoli ci uruchomić motor (nieopodal baru Jaxa). Wystarczy, że dotkniesz motoru (o ile masz ze sobą baterię). Ruszaj ku zachodowi słowia do następnej scenki przejściowej.

Poisonville & Louie's Errand

W tym etapie będzie mniej więcej tak: W Club Swank (znajdziesz go w Poisonville) jest niejaki Louie, który - przypadkiem - okaże się szefem wszystkich barczatków w mieście (z wyjątkiem dwu speców od otwierania sejfów, mających nieco odmienne style: jeden to Fingers - Paluszek [lewa strona baru], drugi to Buster - Wybuszek [prawy róg baru]). Louie zaproponuje ci klucz do Nikki's Production Facility (i zgodzi się na to, byś wykorzystywał jego mięśniaków). Jeśli wydobędziesz z sejfów jego dokumenty.

Możesz użyć cheatu i na konsoli wystukać "give safe docs", czyli postarać się o te nieuczciwie... che! che! che!... Weź z biura klucz do stacji rozdzielczej, wyłącz zasilanie, przyprowadź któregośkolwiek z włamywaczy do sejfów, potem wskaż go (włamywacza) kursorem i kliknij "Q" (command). Następnie wskaż sejf i kliknij "F" (activate). Zrobi, co trzeba, możesz więc otworzyć sejf, a potem go zabić i odzyskać pieniądze, które mu zapłaciłeś. (I to ma być "uczciwie"!)

Jak dostać się do sejfów? Zaczni od szczytu windy (w głębi tunelu, którego strzeże dwu opryszków, naprzeciwko magazynu Louie'ego). Zabijaj wszystkich po drodze, bo następny razem będziesz tędy prowadził tępego włamywacza po ciemku (a "niemilcy" i tak będą się na ciebie czuli, nieważne, co zrobisz). Masz zaś tylko dwu włamywaczy. Jeśli dopuścisz do tego, by obaj zgineł (Buster jest nieco odporniejszy), zobaczysz filmik "Idiota" i gra się skończy.

Od elewatora: schodami do góry, mimo drabiny i zamkniętych drzwi (w obu przypadkach rezygnujesz z rozmaitych dóbr, więc się zastanów) i przez otwarte drzwi. Otwórz drzwi, zejdź w dół i wokół schodów, potem po małych schodkach w górę i znów przez drzwi. Nie wspinaj się na drabinę, obejdź boczki dookoła i przez rozsuwane drzwi wyjdź na zewnątrz. Przeciąwszy podwórko, wejdź w podobne drzwi po przeciwnej stronie (na skrzyni po prawej jest pancierz)

Przejdź przez otwarte drzwi, schodami w górę i wejdź w otwarte przejście z prawej. Otwórz drzwi na końcu pomieszczenia i wyjdź na zewnątrz, obok generatora (schodami w dół). Trzymaj się lewej strony i przejdź przez betonowe kolumny, wokół spłetrzonych beczek, znów schodami w górę i przez otwarte przejście. Znowu wspinaj się na schody, otwórz drzwi i jeszcze jedno (te z prawej). Masz tu klucz do stacji rozdzielczej (do wyłączenia mocy) i sam sejf (do którego nie dotrzesz bez wyłączenia prądu).



Mamy nadzieję, że uważnie zapamiętałeś drogę - będziesz ją musiał powtórzyć po ciemku, natykając się na nowych przeciwników i usiłując zachować przy życiu Twojego włamywacza. Zanim jednak to zrobisz, trzeba ci będzie odnaleźć drzwi do rozdzielni i wyłączyć zasilanie. Od biura z sejfem i kluczem idź w następujący sposób: wróć (jak wyżej, tylko w odwrotnym porządku, zamieniając lewą na prawą i górę na dół), potem w górę, na zewnątrz, do rejonu z generatorem. Wspinaj się po schodach naprzeciwko generatora i wejdź w zamknięte drzwi, po lewej, idąc w górę, wejdź po drabinie i otwórz drzwi rozdzielni. Zejdź schodkami i aktywuj przełącznik, by zlikwidować zasilanie z sieci (odłączając zasilanie z bramki przed sejfem).

Teraz możesz się wziąć za sam sejf. Wróć do baru i zaangażuj jednego z włamywaczy. Przeprowadź go do sejfu (korzystając ze wskazówek, które podaliśmy ci nieco wcześniej), wskaż go (włamywacza), kliknij "Q", potem wskaż sejf i kliknij "F". Weź papiery do Lotniego w Club Swank. Da ci klucze do Production Facility i zgodzi się na wynajęcie tylu opryszków, ilu będziesz potrzebował. Ruszaj do boju, zaopatrzysz się pierwszej w godziwą ilość mięsa armatniego.

Użyj klucza do otworzenia drzwi przy rejonie załadunkowym (strzeżonym przez trzech punktów). I opuść ten etap. Albo otwórz pierwsze drzwi dla obsługi (Maintenance), jakie zobaczysz po wyjściu z Club Swank. Wewnątrz jest zabite deskami okno, które możesz rozwalić. A więc rozwal je, wyjdź, wspinaj się po rurze aż do sympatycznego miolacza gazu, potem opuść na niższą rurę i wspinaj się na półkę, do okna, skąd możesz załatwić punktów z nieco innego kąta.

Wciąż jeszcze szukasz miotacza? Nieopodal wejścia do magazynu Nikkiego rozejrzyj się za pokojem z trzema wyjściami (dwa z nich to drzwi, trzecie to drabina do pomieszczenia na poddaszu). Wspinaj się na drabinę, rozwal kratę i wspinaj się na poddasze. Przeskocz stąd na dach sąsiedniego magazynu i podejdź do zabitego deskami okna. Rozwal je i otwórz skrzynię, które tam znajdziesz.

Blanco Industries

Ten etap jest niezbyt skomplikowany i kończy się smakowitą walką z bossem (który zwieje, jak mu trochę przytłoczy).

Ogólnie to tak: najpierw trzeba ci znaleźć bezpieczniki, by uruchomić pompę, która wybierze kwas z rejonu, gdzie jest trup z kluczem potrzebnym ci do przejścia przez most nad kolejną sadzawką kwasu. Potem podjeżdż windą i stłucz pomniejszego capo.

Jest tu mity sekretny schowek pełen dóbr (znajdziesz w nim i dwa potrzebne ci bezpieczniki), za zamkniętą kratą, nieopodal miejsca startu. Rozwal ją więc i wczłógać się do pierwszego z otworów wentylacyjnych, wskocz na rurę, przejdź w prawo, przebij się przez kolejne dwa wentyle, aż trafisz na otwór w podłodze, przez który możesz spuścić się w dół. Wyładowiesz za zamkniętą bramą. Weź bezpieczniki i podejdź do każdej tablicy po obu stronach, by uruchomić pompę usuwającą kwas z pierwszej sadzawki - nad rurą, po której właśnie przełazęś.

Wróć do pierwszej sadzawki kwasu i zeskocz (albo zsuń się) w dół (gdzie był kwas) i weź od nieboszczyka klucz do mostu (cheat: "give bridge key"). Używając tego klucza otwórz drzwi przy drugiej sadzawce kwasu, aktywuj przełącznik i przejdź po moście na drugą stronę. Aktywuj mały, czerwony przycisk, by opuścić windę (uwaga! bo wewnątrz siedzi oprych), podejdź w górę i znowu bądź gotów na sprzeczkę z drabami na górze. Wspinaj się po schodach i wejdź w drzwi.

Aktywuj przełącznik na ścianie przy następnej sadzawce, by ruszyły zgniatacze. Przedostan się na drugą stronę, idąc na jednym lub drugim, i zeskocz. Stąd masz dwie drogi - przez drzwi po lewej, ku skrytce ze sporą ilością dóbr (trzeba wrócić tam, skąd ruszyłeś), lub na prawo, mimo muru, i przez drzwi do następnego rejonu.

Rozstrzelaj beczutki - przy ich użyciu możesz się pozbyć kryjących się nieopodal "niemilców". Obiegnij róg dookoła i wspinaj się po drabinie, przejdź po kładce, potem przez drzwi, następnie przed drugie na zewnątrz, zejdź po schodach obok zbiorników, znowu przez drzwi, dalej korytarzem po schodach w dół do drzwi i ku następnemu etapowi (po krótkim filmie łączącym).

Problem Lizzie

Wspaniała scena wprowadzająca, prawda? Xatrix ma wielkie, stalowe jaja. Akcja będzie dość skomplikowana, nakreśliły więc z grubsza jej przebieg, byś wiedział, co - u licha - się dzieje. Wezmiesz klucz od jegomościa z toalety w barze, drugi od nieboszczyka w betonowych butach, potem znajdziesz łódź z trupem (Lizzie) i zanieśiesz jej głowę do byłego przyjaciela Lizzie (niejakiego Dużego Willa - "Big Willie"), który, wzruszywszy się do łez (nie masz jak dobry prezent na zawarcie przyjaźni), obdarzy cię kolejnym kluczem i pójdzie za tobą, by pomóc Lizzie.

Pierwszy klucz jest w kieszeni jegomościa z betonowymi butami na dnie całej tej wody. By don dotrzeć, będziesz musiał przepłynąć przez kilka rur (od czasu do czasu wynurzaj się dla nabrania powietrza). Znalazszy nieboszczyka - a trudno go nie zauważyć! - na dnie, przywal mu kilkakrotnie łotem, aż puści klucz (nieboszczyki są niekiedy bardzo uparte). To klucz do sklepu (item shop, key) Baita po drugiej stronie ulicy, naprzeciwko baru.

Pogadaj z Popeye i zrob, co mówi (to znaczy - udaj się do baru Salty Dog). Przedtem jednak nabierz trochę dóbr: przejdź przez drzwi obok zamkniętego wejścia do Storeroom B. Podejdź schodami i wejdź do Storeroom A. Nabierz, co się da, i rozwal beczkę, by zrobić dziurę w podłodze, dzięki czemu dostaniesz się do Storeroom B, gdzie obtowisz się dodatkowo. Wróć górą przez Storeroom A, min go i przejdź korytarzem w lewo. Możesz się zatrzymać w pokoju (Shipwright), jeśli potrzebny ci pistolet lub magazynek. Kolejne drzwi wiodą na balkon; jeszcze jedno drzwi, korytarz i balkon, gdzie kręca się trzej "niemilcy". Pierwszego (Moe) możesz przestraszyć (negative talk), a potem patrz, jak kumple (Larry i Curly) zabijają go za to, że okazał się mięczakiem.

Larry i Curly to twardziele: zanim przejdiesz dalej, trzeba ci będzie ich zabić. Nie zapomnij obszukać Moe - 10 \$ to zawsze coś. Korytarz na prawo wiedzie do drzwi (zamkniętych), przez które będziesz musiał przejść do końca etapu, gdy będziesz miał już ze sobą Williego. Na razie idź w lewo i po drabinie w górę, do lombardu (prosto), a potem w lewo do baru.

W Salty Barze idź do toalety (to staje się już nawykiem) i pogadaj z Williem i jego dwoma mięśniakami. Da ci klucz do magazynu (item warehouse key), możesz więc pójść i poszukać Lizzie (a przynajmniej jej części).

Wróć na początek etapu, min pierwsze drzwi i wejdź do wielkich, rozsuwanych (teraz masz od nich klucz - dał ci go Willie). Wewnątrz zabij trzech "niemilców" i wejdź po schodach do biura (jeśli potrzebne ci zdrowko, pancierz lub benzyna do miotacza płomieni). W biurku jest trochę szmalu. Przejdź przez pierwsze i drugie drzwi magazynu i zabij dwu drabów przy łodzi. Weź z pokładu głowę Lizzie (gnnnnnnnng!) oraz naboje i zdrowko z nadbudówki.

Wróć do Salty Dog i pokaż Willie'emu głowę Lizzie. Rozjusz się jak pewien Riddick trafiony przez Golotę tam, gdzie bokserowi trafiać (nigdy, ale to nigdy) nie wolno, i wespół ze swoim gorylem pójdzie za tobą poszukać zemsty (dlaczego za tobą, a nie przed?).

Teraz, gdy masz klucz do stoczni (shipyard key), możesz otworzyć zamknięte drzwi, które minąłeś w drodze do baru. To doprowadzi cię do następnego etapu.

Pier Pressure

Na początku trzymaj się lewej strony. Przejdź przez drzwi i wymin ciężarówkę (jeśli masz jakąś broń detonacyjną, możesz wysadzić truck w powietrze - bardzo widowiskowo! Kosa fruwa, wszystko wybucha, a pod ciężarówką są jeszcze granaty). Tak czy owak, potrzebny ci jeszcze jeden klucz - tym razem klucz od stoczni -



co mogłeś odgadnąć, przypominając sobie, że cheat brzmi "give shipyard key".

W komnacie z otwartym w suficie wentylatorem jest jeszcze jedna mała zagwozdzka. Wskocz na skrzynię (wbiegnij na te oparte o ścianę, a następnie przeskocz do wielkiego pudła), a potem podskocz i wpelzaj do otworu wentylacyjnego. Z początku rzecz wyda ci się niewykonalna, ale się zdziwisz. Min kolejny wentylator i zatrzymaj się przy rozwidleniu. Na wprost jest kanał wiodący w dół, na dach, i paskudny spadek w dół. Lewa odnoga zawiedzie cię do składziku, gdzie na półce znajdziesz pancierz - półka jest zbyt wysoko, by dosięgnąć ją z ziemi.

Z kluczem (shipyard key) idź do wielkiej motorówki (nie do małego pontonu) i wymorduj tam wszystko, co się rusza. Drzwi się otworzą (nie, nie te z napisem "security" - te pozostaną zamknięte) dopiero wtedy, gdy wszystkich wytłuczysz. Oczywiście drabów na poręczach i tych za skrzyniami też. I... no, nieważne, wszystkich! Niektórzy gracze twierdzą, że drzwi pozo-

stały zamknięte, nawet gdy wymordowali pchły! Jeśli tak ci się zdarzy, użyj cheatu (nclip) i przejdź przez te cholerne drzwi do następnego etapu.

Das Boot

Spora łódź wyładowana bronią, amunicją i pancierzami. Myszkuje do woli po korytarzach i kajutach. Naładuj się po same uszy, bo pod koniec etapu będziesz musiał zmierzyć się z nie lada twardzielem.

Wokół krążą przeciwnicy wagi ciężkiej i nieprzyjemnej, ale by dotrzeć do bossa, musisz pierw trafić do maszynowni (Engine Room)... niestety, drzwi zardzewiały na amen. Weź miedziany pojemnik na olej (leże na półce po lewej w magazynie) - lub użyj cheatu (give "oil can") - a potem dopiero aktywuj drzwi maszynowni. Wal przed siebie, zabijaj wszystko, co się rusza (włącznie z wahadłem zegara), spuszcza się po kładkach i - w razie potrzeby - wracaj na górę. Przejście jest jedno, nie możesz się pomylić.

O bossie niełatwo rzec coś nowego i odświeżającego poza tym, że jest dość odporny na ciosy - co poznasz, kiedy władujesz mu w pysk trzy pociski z rakietnicy, a on jeszcze będzie się trzymał na nogach. Cóż, tak trzymać - wal dalej. Załatwienie bossa nie wymaga żadnych cudów, tylko sporej ilości amunicji. W razie czego możesz się cofnąć, by uzupełnić ładownice, zdrowko czy włożyć nową kamizelkę kuloodporną. Ale uważaj, boss pójdzie za tobą, zachowaj więc czujność niczym Winnetou na Inczu czunie.

Steel Town

Pogadaj z barmanem w Boiler Roomie, aby usłyszeć o najnowszym zadaniu. Jest tak: brat barmana został uwięziony w stalowym młynie. Przeprowadź go (żywego czy martwego, wszystko jedno), a dostaniesz klucz do kolejnego poziomu.

Zanim wyjdiesz z Boiler Roomu, pogadaj z Momo - najzabawniejszym brankarzem w całej grze. Humor pozwoli ci łatwiej przedrzeć się przez Steel Town. Droga jest prosta: niczym głównia miecza - otwieraj kolejne drzwi; te, które się otworzą, są właściwe.

Człap aż do końca, gdzie znajdziesz jedyne niezamknięte drzwi (w tej chwili) - oznaczone jako "Moker's Steel". Stąd trafisz do Steel Mill.

W Steel Mill jedyną trudnością jest przeskoczenie nad zbiornikiem ławy - po tym, jak go podniesiesz przez aktywację małego, czerwonego przełącznika na platformie obok. Utrzymanie się przy życiu nie jest proste - ale nie jest też skomplikowane.

Następna część nie jest specjalnie uciążliwa, chyba że zapomniawszy, co robiłeś nad zbiornikami w poprzednim etapie. Jest tu mały czerwony przełączniczek, który obraca zwisającą nad płaskim trailerem płytę betonu. Przebij się aż na tyły i poszukaj faceta bez broni. To David. Jeśli nie chcesz go niańczyć (a nie przejdiesz do następnego etapu, dopóki facet nie będzie martwy albo nie trafi do Boiler Baru), daj mu w dziób i wracaj do baru. Różnica polega na tym, że zamiast podziękować ci za ocalenie brata, barman jęknie boleśnie: "Och, nie! On nie żyje!". Ale i tak da ci klucz do biura.

Z kluczem w łapie idź do biura, a potem zejdź po schodach w dół. W następnym pomieszczeniu rozwal beczutki, wspinaj się do góry, do Moker's Shipping, i przejdź do kolejnego etapu.

Moker Shipping

Będzie mniej więcej tak: naładowany bronią po same uszy przebij się aż do niedużego minibossa na końcu poziomu. Ma rakietnicę i jest niezłym twardzielem. Załatw go, popatrz sobie na przejeżdżającą kolejkę i ruszaj do następnego poziomu.

Na początku masz drzwi z napisem "Keep out". Nie z nami te numery. Wejdź, podradzaj się i wyjdź. (Ciekaw jestem, czy taki napis kogokolwiek zatrzymuje?) Czy cię dziwi, że Moker nie siedzi w swoim biurze? Poszukaj

beczulek na kładce nad bocznym wyjściem z jego biura. Możesz je rozstrzelać, by usunąć je z drogi.

Derailed (Usunięty z toru)

Ogólnie będzie tak: opuść pociąg i pilnuj się od tyłu (hm...), Zdobądź zapasowe pokrętko do zaworu (podobne do koła) i weź je do rozdzielni ścieków. Wetknij pokrętko na właściwe miejsce, uruchom zawór i przejdź do następnego rejonu.

Drzwi na końcu kanału będą zamknięte, uruchom więc przełącznik i wspinaj się na drabinę, którą widzisz z prawej, mniej więcej w połowie kanału. W pomieszczeniu, do którego trafisz, jest zapasowe pokrętko. Jest tu i działające pokrętko, ale kiedy je ruszysz, zamkną się drzwi, przez które wlażesz.

Aby minąć wrak pociągu w tunelu, podejdź tunelem do pierwszych dwu połączonych wagonów. Spójrz pomiędzy nie - zobaczysz jeszcze jeden przełącznik w kształcie koła. Uruchom go i drugi wagon potoczy się precz, oczyszczając ci drogę przez rumowisko.

Przejdź przez rumowisko (uwaga! na "niemilców" kryjących się w bocznych alkowach i drzwiach: jest tam też sporo dóbr, jeśli ci więc ich trzeba, to się nie krępuj i bierz). Idąc dalej nowo otwartym tunelem, wejdź w drzwi po lewej, by wziąć zapasowe pokrętko. Zabierz je do pomieszczenia nad ściekiem i podejdź do zaworu z urwanym pokrętkiem. Pokrętko automatycznie się zainstaluje i otworzy poprzednio zamknięte drzwi Fast DSI w dół. To doprowadzi cię do następnego rejonu (Dark Passage).

Trainyard (Lokomotyownia)

Zacznij aktywując przełącznik przed tobą, by otworzyć wielkie drzwi z lewej. Przejdź dalej i wspinaj się na drabinę na końcu tunelu. Na szczycie znajdź i aktywuj przełącznik na tablicy kontrolnej, który podniesie i przesunie blok cementu z ciężarówki (przez który nie mogłeś przeskoczyć do kładki naprzeciwko drabiny).

Przeskocz ponad ciężarówką, gdzie przedtem był blok, na kładkę po drugiej stronie. Przejdź przez drzwi z lewej, a potem przez jeszcze jedno drzwi, i wejdź do lokomotyowni (Trainyard).

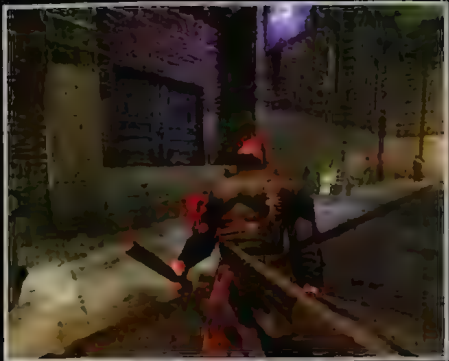
Wagon w drugim rzędzie po lewej (z dwoma oprychami strzegącymi jego drzwi) otwiera się i ma wewnątrz miły składzik dóbr. Inne wagony się nie otworzą, ale ten w głębi i z prawej ma z tyłu drabinę. Wspinaj się na nią i wróć skokami po dachach wagonów do betonowej kładki nad wejściem, przez które tu wlażesz. Skoki wyglądają na długie, ale jeśli nie odbijesz się za wcześnie, to powinienes dać sobie radę.

Drzwi z prawej prowadzą tam, skąd przyszedłeś (były zamknięte z drugiej strony), idź więc w lewo i przeskocz/wspinaj się do pomieszczenia ze skrzyniami. Przesuń skrzynię z lewej w prawo i w głąb, do rogu, i wejdź na stos, by znaleźć kilka granatów.

Wyjdź z pomieszczenia przez drzwi w głębi i po lewej (względem wejścia). Uruchom przełącznik i przejdź przez spore drzwi, które się otworzą. Przy kolejnym zestawie wagonów będziesz musiał użyć starego triku: "rozłacz wagony". Poszukaj kolistego pokrętkła pomiędzy wagonami i aktywuj je. Jeden wagon się odłoczy odsłaniając drabinę.



Wspinaj się na odsłoniętą drabinę i przeskocz na półkę po lewej (z pierwotnej lewej, rzecz jasna). Aktywuj przełącznik na ścianie, zejdź znowu na pociąg i przeskocz na drugą stronę, do kolejnej kładki.



Otwórz kolejne drzwi na górze (te nie zasłonięte częściowo skrzyniami) i idź, aż znajdziesz pomieszczenie, gdzie z kratownicy pod sklepieniem zwijają dwa łaki.

Zabij "niemilców" i podeszdziesz do panelu kontrolnego, aktywuj dwukrotnie przełącznik po lewej. Pierwszy raz ruszy najbliższy hak na lewo, drugi zatrzyma go pośrodku. Wspinaj się na hak, weź bezpiecznik (item fuse) i zdrowko (o ile go potrzebujesz), a potem zejdź w dół.

Wyjdź na zewnątrz, wejdź w drugie drzwi, wetknij bezpiecznik w panel (podejdź po prostu, jeżeli znalazłeś bezpiecznik), wspinaj się po drabinie, która zjedzie w dół, i przejdź po kładce.

Zejdź po schodach (gdybys potrzebował amunicji, nie zapomnij o magazynku ukrytym pod schodami), wyjdź na zewnątrz pomiędzy kolejne składy, a idąc w prawo trzymaj się tunelu, w którym znajdziesz kolejny przełącznik otwierający wielkie drzwi do następnego rejonu.

Depot

Cel ogólny: przemieścić pociąg, by wydostać się z zajezdni, i zabić wszystkich, co zaowocuje przeniesieniem cię do następnego etapu.

Przejdź schodami w głębi i po prawej do budki kontrolnej. Na panelu masz tu trzy przełączniki. Lewy przesuwa pobliski wagon w prawo, ukazując uszkodzony przełącznik. Zignoruj go. Środkowy przesuwa środkowy wagon w lewo, a prawy przełącznik przemieszcza najdalej w lewo, ukazując w głębi i po lewej tunel. Ruszaj przez ten tunel.

Po drabinie wspinaj się na dach wagonu i idź dalej. Zeskocz na skrzynię po lewej (zdrowko), potem wróć... i znowu skocz na inne skrzynię (albo przesuń którąś), by zdobyć trochę naboju.

Wejdź w drzwi po lewej na górze i wspinaj się po drabinie z lewej. Aktywuj przełącznik (ten, który zadziała, gdy go dotkniesz) i wróć drogą, którą tu przyłazłeś, do drzwi na górze po przeciwległej stronie tunelu.

Aby skończyć etap, trzeba ci tu dokonać sporej rzezi. Kiedy już wszystkich zniechęcisz do siebie, zobaczysz łączący etapy film, a potem przejdiesz dalej.

Miejska rozgłośnia radiowa (Radio City Station)

No, na razie oddłó spłw - jesteś na stacji metra i głupio będziesz wyglądał. Podejdź ruchomymi schodami do góry i pogadaj z dwoma facetami na szczycie - UPRZEJMI! To Patrick i Butch, członkowie miejscowej paczki Zartowniów (The Jockers), i jeśli chcesz wynająć miejscowych barczaków - a bez tego nie ukończysz etapu - musisz przejść ich mały test (albo ich uciśzyć, używając pistoletu z tłumikiem).

Jeśli popatrzeć z miejsca, gdzie stałeś wjeżdżając eska-
torem, twoje ofiary są na prawo. Choć Patrick i Butch
wyglądają na absolutnie niezdolnych do pokazania ci
(lub podsunięcia jakiegokolwiek), gdzie są trzej
zoboczenia, których masz załatwić łomem. Dowiesz się,
że idziesz we właściwym kierunku, kiedy usłyszysz, jak
jeden z nich woła: "Don't forget: No Shooting!". Za-
uważ, że pistolet z tłumikiem robi tyleż hałasu, co



początku, stary łom, więc jeżeli masz tłumik na splu-
wie, to się nie krępuj i użyj sobie do woli.

Gdy Żartownisie każą ci zabić łobuzów w ściekach przy
użyciu wyłącznie łomu, możesz to zrobić bez szkody dla
siebie samego (nawet bez tłumika) następującym spo-
sobem: do siedziby łobuzów dostać się przez kanał
wentylacyjny, przejść po kładce nad betonowym "jak-
by-ściekiem" i skręć w prawo. Na końcu korytarza
będzie drabina, po której możesz zejść do wspomnia-
nego już ścieku. Kiedy dotrzesz do tej drabiny, ścieko-
we lumpe cię zauważą i ruszą do ataku - pojedynczo.
Stań lub skul się na szczycie drabiny i wal łomem
każdego, kto podejdziesz ci pod łapę. Nie będą mogli
niczego wskórać, ty zaś łucz, gdy tylko któryś się zbliży.
No remorse, no mercy! Liczy się w końcu skutek,
prawda?

Jeśli załaduje się następny etap, to znaczy, że coś poszło
nie tak. Zejdź po schodach i poszukaj kanału wentyla-
cyjnego na trzecim podziemiu od dołu schodów. Rozwał
go i wspinaj się do środka. Wyfajając poczekaj na pociąg!
Jeśli nie poczekasz około sekundy, rozsmaruje cię po
ścianach.

Spadłeś na dół, zignoruj widoczną przed tobą drabinę
i balkon. Pędź w lewo, do kolejnej drabiny i balkonu
po tej samej stronie tunelu co went. Korytarz wlaśnie.
Po drabinie do góry i w tunel.

Łomem stłucz ukrywających się tu ściekowych oprysk-
ków (nie używaj innej broni, bo zaważasz test Żartowni-
sów). Aby stąd wyjść, opuść się na wielką rurę bie-
gnącą horyzontalnie po ścianie najniższego poziomu.
Idź wzdłuż rury, przez wytłamaną kratę (znowu uważaj
na podagę), i wspinaj się po drabinie z prawej.

Uważaj na te wkurzające szczury i dobrze oblicz czas
przeskoku na drugą stronę tunelu, chyba że wolisz
skończyć jako plama rozsmarowana na przedniej szybie
pociągu. Rozwał kratę wentu i włącz.

Zeskocz do wody, wspinaj się po drabinie i przeczolgań
kolejnym kanałem wentylacyjnym, by opuścić się nie-
opodal miejsca, gdzie zacząłeś etap. Przejść w lewo i
pokaż się panom P. i B. A potem każ im iść za sobą
(mogliby, do klatki, poprowadzić, nie?), następnie wróć
do poprzedniego wentu, przed drzwiami do następnego
rejonu (Enter the Dragons). Są to te same drzwi, na
które byś wlaź, gdybyś po wyjściu z eskalatora na
początku poziomu poszedł w lewo zamiast w prawo.

Wejście Smoków (Enter the Dragons)

Wyjdź ze stacji na ulicę, by spotkać faceta i kilka dam (te
będą z tyłu). Nie zechce się do ciebie przyłączyć, nawet
jeśli będziesz dlań uprzejmy, a damulki cię ostrzegają,

więc nie szczyp się, tylko załatw cafe towarzystwo i wal
przez miasto, trzymając się prawej strony. Wypatruj
trzech drabin pożarowych z prawej.

Możesz się wspiąć po pierwszej, przejść po linie do
wieszania gaci na przeciwnym dachu, wziąć zdrowko,
przeskoczyć albo zejść w dół i znowu się wspiąć do
kolejnej drabiny znajdującej się najbliżej dwu ścian.

Wspinaj się po poręczy zejścia pożarowego i skocz na
dach (masz podobne wejścia na dach za
tobą, choć tego nie widać). Zejdź i idź wzdłuż
balkonu, aż zobaczysz szary poziom na ścia-
nie po lewej, obok czegoś, co przypomina
nieco most zwodzony (dn czegoś to służy,
nie mamy pojęcia). Przelicznik otwiera gór-
ne drzwi po drugiej stronie ulicy - gdzie
mogłbyś się dostać, gdyby most był opu-
szczony (jego przelicznik też jest po drugiej
stronie ulicy - logiczne, prawda?).

Wróć do zejścia pożarowego, gdzie wspiąłeś
się na dach, i pójź drugą drogą, o której
wspomnieliśmy. Zszedłszy z drabiny, odwróć
się w tył, popatrz w prawo i skocz właśnie
tam. Idź po kładkach niczym Terminator, mor-
dując wszystkich, co choćby ruszy powieką - aż
trafisz do drzwi i mostu, którego nie mogłeś
opuścić. Teraz możesz - i musisz wejść w
drzwi po lewej. Przejść po moście i aktywuj
przelicznik na ścianie. To ślepy zaułek, ale otworzyłeś
potrzebne ci drzwi. Wróć lub zeskocz na ulicę, znajdź te
nowo otwarte drzwi (są tylko jedno) i przejdź do
kolejnego etapu.

Ogień na ulicach (Streets of Fire)

Aktywuj przelicznik i popatrz na wybuch walk ulicz-
nych. Załatw wszystkich - ale osobiście uważaj na
snażera wysoko na balkonie budynku, z prawej i w
głębi.

Przejdź do końca ulicy, obok nowych stoisk i drzwi na
górze. Na Central Square nie ma wiele do roboty
(oprócz strzelania w okna Hopper's Cafe Bar, co jest
dość zabawne), idź więc dalej.

Po drodze ulżyj losowi dwu opryszków i jednego smar-
ka z rakietnicą, potem wejdź w niewielkie drzwi na
końcu ulicy. Rezydująca tam łalunia powie ci coś o
ukrytej nieopodal broni (małe pomieszczenie pod scho-
dami za nią).

Wspinaj się po schodach aż na dach. Wejdź na drabinę
z tablicą reklamową, potem podejź wzdłuż znaku i
zeskocz na widoczną przed tobą wyższą część dachu, a
następnie trochę w prawo. Potem weź rozbieg i w
miejscu, gdzie brak parapetu, skocz, aż ci coś w yayach
traśnie, na balkon po przeciwnej stronie ulicy.

Z balkonu zejdź w lewo i przelaż przez kolejne
balkony, wal aż do wieży ciśnienia (gdzie będzie trochę
strzelaniny). Skocz na platformę, na której wzniesiono
wieżę (na samą wieżę wlaźć nie musisz), i przeszedłszy
na drugą stronę, zeskocz. Jest tam dama pilnująca
przelicznika. Rozwał damę, popchnij przelicznik (nie
odwrótnie).

Przejdź przez most i idź w lewo (drzwi z prawej
wywiodą cię na ulicę, obok nowych stoisk). Otwórz
drzwi na górę - ale po drugiej nie daj się wystrasznić
na dudka (ani wydudkać na strychu) dziesięć z
granatkami. Załatw ją i przeszedłszy przez most, akty-
wuj przelicznik uruchamiający windę, by zjechać do
następnego etapu.

Stacja kolejki nadziemnej (Skytram Station)

Idź prosto do Radio City Bus, Mulber Station, potem
skręć w lewo i zajrzyj na tył ciężarówki (zdrowko i
amunicja). Wróć ze stacji autobusowej, weź trochę
gotówki od śmiecia i przygotuj się na nieliczną utarczkę
z gangiem. Idź do Chinatown (tak przynajmniej to
wygląda), wejdź na pierwsze widoczne schody i skieruj

się do pomieszczenia oznakowanego "Obcy woni!"
(Keep out). Znajdziesz tam trochę dóbr.

Drzwi są zamknięte, zechciej jednak zauważyć na nich
szczelinę, strzel kilka razy z obrzyną i sprawa załatwio-
na! Wejdź po schodach i przejdź wzdłuż białych kory-
tarzy. Wejdź w nieduże drzwi po prawej i skręć za róg,
do Typhoon Bar. Nie możesz tu nikogo wynająć, dopóki
nie przyłączysz się do Żartownisów, rozwalając łomem
trzech facetów spotkanych wcześniej, ale możesz wejść,
przejdź w prawo i za 50 \$ kupiś od konika bilet na
kolejkę. Bilet będzie ci potrzebny, by minąć stalowe,
kratowane drzwi w uliczce. Nie poćnoś słuchawki
dzwoniącego telefonu - a przynajmniej zapisz wcze-
śniej stan gry. Możesz wyjść z baru przez piwnicę (jest
tam oprych do stłuczenia, jeśli zaciągnąłeś się do Żar-
townisów). Przejdź ulicą dalej, do zaułka ze stalową
kratą i podświetlonym panelem. Jeśli masz bilet na sky
tram, możesz wejść. Przejdź obok wagoniku na drugą
stronę, skocz na poręcz, potem na krawędź i do rury
pod nią. To cię przeniesie do kolejnego etapu.

Wieżowce (Central Towers)

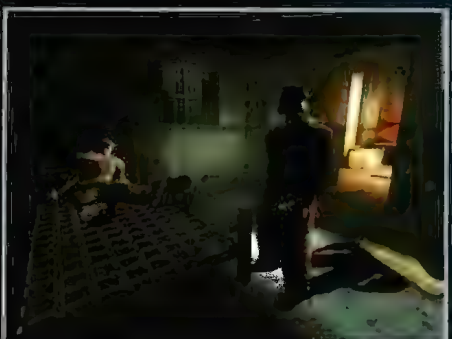
Idź kanałem do drabiny w głębi i po lewej, potem
wdrap się na półkę, skręć w prawo i przejdź przez drzwi
na górę, by się nieco podładować. Którędy byś stąd
nie poszedł, wyłudzisz w Central Towers (wieżowce),
przedtem jednak trzeba ci będzie stoczyć zaciętki bój z
drabinami, którzy zaskoczą cię z dołu i z góry. Zabij
wszystkich, wejdź w którekolwiek drzwi i idź prosto do
drzwi przed tobą. Przygotuj się na pierwszego bossa.

Wschodni wieżowiec (Central Towers East)

W korytarzach po dowolnej stronie jest pełno animu-
amimii... animi... no... tego do strzelania, a także spory
wybór broni, pancernych kamizelek i zdrowka (w koń-
cu na ubożego nie trafiło, prawda?). W jednym z nich
jest też kilku twardzieli, więc uważaj, ale przecież nie
takim ławałeś już dupnia... tfu, znowu nam się coś
po... tęgowało. Napakuj się na maksa. Będziesz tego
potrzebował, wierz nam. Aktywuj guzik (dowolny)
przy windach i po kilku sekundach powinna się poja-
wić prawa (Lewa zabierze cię do następnego, ostatnie-
go już etapu, nie licząc sceny łączącej). Nie daj się
zaskoczyć facetowi w windzie. Udław drania choćby
łyżką do butów (nie masz?, szkoda, chętnie byśmy to
obejrzel!) i podjedź windą w górę. Przygotuj się na
szefa nr 1. Jest twardy, owszem, ale jak dostanie
dziesięć rakiet (lub 34 razy łomem w dziób), to padnie
niczym samotna owca w męskim więzieniu. Kiedy z
nim skończysz, wróć do windy, zjedź nią w dół i przejdź
do lewej. Do ostatecznej rozprawy.

Zachodni wieżowiec (Central Towers West)

Wal przed siebie i stłucz mordę psu za bramą - tam, skąd
wyskoczył, znajdziesz sporo dobrego. Przejdź w lewo i
podładowuj się na ulla, potem wróć i idź w prawo. Zoba-
czysz krótką scenkę pośrednią, a potem trafisz na ostat-
nią parę szefów. Parę? Owszem. Nie próbuj zabić damy
- nie padnie, choćbyś ją przebił osnowym kółem, a
takiego nie masz. Załatw jej partnera i pozwól jej zwiąć
helikopterem. I tak zostajesz Szefem Szefów, Kingpinem,
Donem... i tak dalej, i tym podobnie.



ZŁOTA EDYCJA APOSTOŁOWIE

ŚWIĘTE ZIEMIE

Zawiera 64 stronicowy Poradnik Stratega!

Teraz tylko
49⁹⁰
zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88

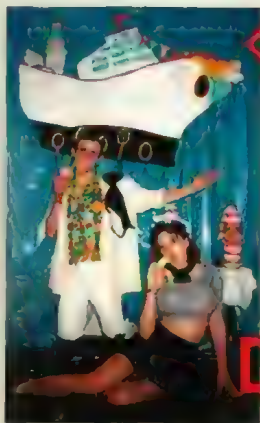


Strategy First



www.lemon-interactive.pl

Sobowtóry laureaci



Katarzyna Muszyńska & Marcin Wzontek jako Lara... pfu... Larry Laffer & Captain Thighy. Brawa nie tylko za wizualne podobieństwo do prezentowanych postaci, ale też za nakład pracy w wykonanie scenografii. Bez urazy, drogie Lary, to troszkę trudniejsze niż zabranie młodszemu bratu plastikowego guma i szortów :). A efekt końcowy wyszedł dzięki temu znakomity.



Oto, w końcu i nareszcie, laureaci naszego konkursu na sobowtóra. Przepraszamy za tak długi okres czasu, jaki minął od końca konkursu do jego rozstrzygnięcia. Ale specjalnie czekaliśmy z tym na numer specjalny. Bo też wyniki są specjalne.

Otóż możecie wierzyć albo nie, ale dwie propozycje uzyskały IDENTYCZNĄ ilość głosów. Zaś dwie następne dzieliło od zwycięzców, kolejno - 3 i 5 głosów. Po długich naradach uznaliśmy, że w takiej sytuacji i przy tak wyrównanej stawce nie ma sensu, by z tej grupki wyróżniać tych troszkę lepszych czy gorszych. Dlatego - przynajmniej CZTERY RÓWNOZĘDNE nagrody dla 4 propozycji. Są to (kolejność losowa):

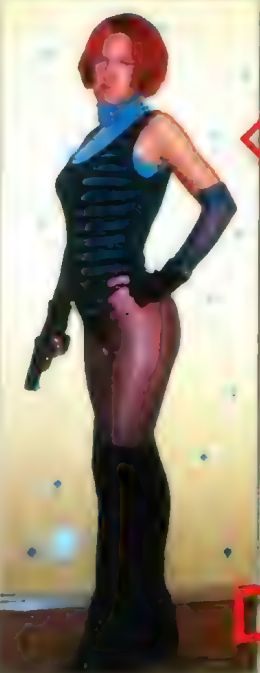
Agnieszka Pieńkosz jako Lara. Doceniliśmy tak charakterystycę, jak i wrodzone cechy... charakteru :), predestynujące Agnieszkę do tej roli. Wow!



Marysia Gierszak-Nowak jako Alicja z American McGee's Alice. Widzicie jej minę? Wcale nie trzeba nocy, wycia wilków i litrów rozlewanej ketchupu, by po naszych plecach przeszły ciarki. Brawa za aktorstwo! (I odłóż ten nóż, co?)



Marta Banaszak jako Dr. Regina z Dino Crisis. Wow! :) Nie powiem, że po publikacji tego zdjęcia paru facetów nie chciało zlin czować redakcji za to, że nie udostępniła im adresu. Należy pochwalić klimat całości, i pomysł, by wcielić się w kogoś innego niż Lara Croft.



Gratulujemy laureatom, raszcie życzymy więcej szczęścia w następnej edycji naszego konkursu.



Baw się razem z nam

HEROES of Might & Magic

Dziś pomówimy nieco o dwóch tytułach, dwóch grach-legendach, od których rozpoczęła się herosowa gorączka; dzięki którym zaistniał fenomen HoMM.

Feniks

Pierwsza z nich, King's Bounty, czyli popularny Knight, przetarła szlak poszerzany później przez następne: wskazała drogę, którą należy obrać, by stworzyć strategię - by spotkała się z uznaniem nawet tych, którzy nigdy nie podejrzewali siebie o talenty dowódcze. Ta druga natomiast poszła już wytyczoną ścieżką, dodając od siebie wspinał grafikę (nawet dzisiaj!) piękną muzykę i... nieograniczone w zasadzie możliwości prowadzenia rozgrywki.

Legenda - King's Bounty

Pamiętam doskonale tamte czasy. Zimowe dni roku 1990. Ja przy moim C64, dyskietka w stacji dysków i oczekiwanie na moment, gdy gra się odpali. Kochałem popularnego wówczas Knighta i kochałem go do tej pory. Jednak nawet ja nie spodziewałem się, że jej kontynuatorka będą pretendować do

tworzonej w ten sposób armii będziemy pokonywali grupy agresywnych wrogów chroniących skarby. Już wtedy w HoMM 0 znaleźć można było magiczne przedmioty niezbędne do ukończenia gry, pieniądze czy... mapę do kolejnego kontynentu. Prócz tego mogliśmy odwiedzić miasto i zakupić katapultę lub pergamin z czarem, wynająć łódź czy wziąć kontrakt na kolejnego, groźniejszego wroga królestwa. Na walce z tymi ostatnimi polegała właśnie Knight: pokonaniu persony non grata, zdobyciu kolejnego kontraktu, zebraniu wojsk i... zdobyciu zamku 'most wanted'.

Przy okazji zwycięstwa zdobywamy kolejne części mapy, z pomocą której znajdziemy ostateczną nagrodę - Królewskie Berło (zupełnie tak jak później w HoMM). A kiedy już wszystkie zamki na kontynencie

należą do nas (czyli do króla, którego championem jest nasz bohater), płyniemy na kolejny kontynent i... powtarzamy wszystko od początku. Niestety z tym wiąże się główna wada gry - krain tych bowiem jest tylko cztery: Continetia - z krajobrazami gór, rzek, wysp; Forestia - z jej nieprzebytymi lasami i rzeką o dwóch źródłach; Archipelia

- złożona z wielu malutkich wyspek zamieszkałych przez wrogów i wreszcie Saharia - wielka pustynia ze skalnym labiryntem, pośrodku. I w sumie to cała gra - zakupujemy kolejne, silniejsze jednostki (rycerze, elfy, łuczniczki, demony, smoki etc.), przy okazji zaś - już w Knight, były podział na grupy zamieszkania, np. gnomi, elfy i dwadzieścia dzielili lasy - stąd morale armii było wyższe, jeżeli stanowią ją wyłącznie np. leśny lud, zdobywamy kolejne czary i podobiliśmy kolejne zamki aż do ukończenia gry. Niby nic, ale wierzę mi - wciągają.

Preludium - Heroes of Might & Magic I

Rok 1995 był datą premiery kontynuatorki legendarnego King's Bounty i naturalnie pierwszą z serii Heroes of Might & Magic. Nie był on wprawdzie odkryciem na miarę Knighta, jednak piękna grafika i doskonała muzyka sprawiły, że gra natychmiast zdobyła rzesze fanów poświęcających jej wiele, wiele godzin dziennie! I... nie dziwi mnie to - jestem jednym z nich :)



HoMM był znacznie większy niż Knight: po uruchomieniu gry mamy do wyboru kampanię, pojedynczy scenariusz, możliwość gry z innymi przez sieć lub nawet na jednym komputerze. Druga decyzja, determinująca późniejszą rozgrywkę, jest wybór jednej z czterech dostępnych postaci: rycerza, barbarzyńcy, czarodziejki i czarodziejki. Każda z nich określała jest czterema współzawodnikami: atak, obronę, magię i wiedzę - właściwymi danej profesji. Każda z klas ma również określoną armię i zamek, którym się opiekuje. No właśnie, zamki! Nastąpiła tu ogromna zmiana w stosunku do Knighta - budowlę można i należy odpowiednio rozbudowywać, wznosząc takie jak gildia magów czy odpowiednie kszary dla danych rodzajów jednostek.

By móc to zrobić, musimy dysponować odpowiednimi surowcami - kolejną nowością w stosunku do Knighta - naturalnie złotem, ale drewnem, siarką czy rzeźbą. Było zdobyć, zwiędzamy planzę, zdobywając dostęp do kopalni i... kolejne novum - następne miasteczka gotowe do rozbudowy! I tak w kółko. Matule, aż poczujemy się na tyle silni, by zaatakować króla z sąsiadów. Zdobyte wszystkie zamki oznaczają zwycięstwo. Jednak nie koniec gry - ten sam scenariusz możemy rozpocząć innym bohaterem, mamy prawo rozegrać innego scenariusza czy wreszcie - kampanii. Jeżeli zaś nadał nam nie dosyć, możemy ściągnąć z Internetu planszę wykonaną przez graczy czy stworzyć własną, jak też scenariusz, i następnie rozegrać go wraz z przyjaciółmi. W ten sposób znaleźliśmy odpowiedź, dlaczego HoMM w odróżnieniu od Knighta odniósł sukces. Knight, mimo powiewu świeżości, słiznej - na tamte czasy - grafiki i wspaniałego pomysłu, był raczej liniowy i dawał się go ukończyć w ciągu dwóch dni. Heroes z kolei daje nam przystup dużo więcej - mnogość plansz, mnogość postaci, mnogość sposobów rozgrywki - no, po prostu mnogość i tym optymistycznym akcentem... :)

HoMM IV - update!

Czas na naszą comiesięczną dawkę newsów dotyczących prac nad HoMM IV. Tym razem kilka faktów o jego polskiej wersji. Załóżmy, że tłumaczenia poszło: 120-160 stron instrukcji; 3400 słów ścieżki dźwiękowej; 250 000 (dwieście milionów) słów linii tekstowych w grze. Warto też dodać, że w nagraniach bierze udział blisko 40 osób! W chwili obecnej kończy się prace nad tłumaczeniem linii tekstowych w grze.

Poznaj klasykę gier

trzynasty 2001 CD-ACTION 105

GWIAZDKA, GWIAZDKA.

Gwiazdka jest magicznym czasem, w którym dzieją się dziwne rzeczy. Chomiki zaczynają mówić, ludzie uśmiechają się szerzej, zaś brzuchy napędlają pieczonymi kaczkami, które popijają dobrym, czerwonym winem. Ocn! To się nazywa mieszczństwo... Gwiazdka jest także okresem, w którym człowiek dorasta. Ścisłe rzecz biorąc, granica przebiega w pobliżu czasu oczekiwania podarunków a pragnienia podarowania czegoś. I jakkolwiek wszyscy chcą otrzymywać prezenty to żeby zauważyć, iż dawanie daje jeszcze większą radość niż otrzymywanie, zabiera nieco czasu. I to nazywamy dorosłością. Jak jednak wspomóc tę szlachetną tendencję? Idzie wszak gwiazdka, cała rocznica zaczyna jednoznacznie okazywać zainteresowanie - co też chciałbyś lub chciałybyś dostać na gwiazdkę, rybko? Rybki czyli my czyli! gracie, znajdując się w szczególnie ciężkiej sytuacji.

Młośnik książek rzuci niedbale ulubionego autora czy tytuł, młośnik rybek - nazwę rybki, rowerzysta określi producenta smaru do łożysk, zaś filatelista... hm... OK, nie mam pojęcia, co robią filatelisci w takich sytuacjach, wszakże grzywe mają przechlebpane. Podanie na zwyczaj w stylu Asus CUSL2 FCPGA czy Aver Tvphone98 rodzinie oczekującej cennych wskazówek kończy się zazwyczaj tragicznie. Zamiast Asusa, rodzina kupi Claytona (bo sprzedawca powiedział, że...) lub kupi Aver 370/slot 1 marki Asus (bo nazwa brzmi podobnie, a poza tym...). Nie jest również nieprawdopodobne, że otrzymamy CD-ROM Samsunga zamiast Teaca czy tuner Tiuwenpooh TV Super Mega Fun zamiast Aver. Rodzinie wszystkie te literki przy oznaczeniach wydają się li tylko bajerami bez znaczenia - cubx czy cusl2 albo be6 czy bx133 tuzieź MS-6340 a MS-6330 to jedno licho - zakrzyknienie radośnie rodzina "kupi coś, co wydaje się jej" właściwe. Nie muszę chyba mówić, dokąd to może doprowadzić? I tak gracie na całym świecie, uszczęśliwiani kontrolerami SCSIII (których mają już kilka sztuk), myszkami (które zagotowały szuflady), przejściówkami o egzotycznych nazwach, małymi twarcymi dyskami, pamięciami EDO, procesorami P200/MMX (ale za to w wersji BOX!), pudełkami na kompaktki (w które owszem, kompaktki daje się włożyć, gorzej jest natomiast z ich wyjęciem), kub.stycznymi pokrowcami na monitor czy k.wiaturow (poś której kura

ściągą za maniackalną zawziętością) czy dziwnymi stoliczkami pod komputer, na których strach cokolwiek położyć, a których zsuwała na klawiaturę jest w stanie z łatwością połamać nam palce, gdybyśmy choć na chwilę stracili czujność). Możemy także zostać właścicielami oryginalnej wersji któregoś z MS Windows, a także - być może - jakiejś gry wybranej z trudnym do przewidzenia rozrzutem. Wprawdzie wyraźnie wspominaliśmy, iż chcemy na gwiazdkę np. Red Faction, pokazaliśmy okładkę tej gry rodzinie i tak dalej, a otrzymaliśmy coś w rodzaju Case Closec czy Rollebot (no bo wiesz, tak chodzi w tym o to samo, poza tym zobacz, jaka śliczna okładka...), Może być nawet gorzej - jeżeli ktoś wątpi, to proszę udać się do najbliższego Empiku i zaopserwować, jak rodziny składające się z laików kupują gry dla blizotczy i dalszych. Tylko uważaj, przyglądając się na naprawdę dantejskie sceny...

Jak się zatem ratować z tej opresji? Z góry wykluczam modne ostatnio żądanie p enięczy zamiast prezentu. Fe! Rozwiązanie takie jest z najniższej półki i wyklucza całą zabawę gwiazdkową. Nie, czegoś takiego w dobrym towarzystwie zdecydowanie się nie praktykuje. Pierwszą i zarazem ostatnią rzeczą, jaką musi zrobić gracz, jest zdystansowanie się do sprawy. Powiedzenie sobie, iż, kurczę, nadszedł czas gwiazdek, pada śnieg, zjem kaczkę, popiję ją czerwonym winem i dostanę kolejną przejściówkę slot1-fcpga2 albo Adventures of three, blue, sweet hamsters.... Oops! Stop! Nie wolno poddawać się takimi myślom. Należy wziąć głęboki oddech policzyć do 10 i wyobrazić sobie pieczoną kaczkę smakowicie obłożoną jabłuszkami. Należy całą rzecz objąć szerszym spojrzeniem. Dla przykładu - czy wasz tatuś jest zapalonym wędkarzem? Powiedzmy, że tak. A co tatuś dostał na ostatnią Gwiazdkę? A - taki wielki, zarówno sławik, obłożony diodami i emitujący odgłos wydawany przez samiczki rybek w rui... Taak. Rozumiecie już? Gdyby wasz tatuś włożył ów sławik do wody, zaraz przyptynałyby bo-

jówka Greenpeace i zatrzymała tatusia za masową eksterminację rybek. Wasz tatuś jednak na widok spawika pod choinką zbłądził i tylko lekko i zdołał się nawet uśmiechnąć. Tak samo wasza siostra obdarowana ozodorantem o nazwie "Hot, hot seks" i zapachu... mmm... cokolwiek intrygującym, uśmiechnęła się radośnie, acz niepewnie. Taki to jest już urok podczas Gwiazdek - wszyscy dostają najprzeróżniejsze, najdziwniejsze czasem pod słońcem rzeczy - gracie absolutnie nie są tutaj wyjątkiem.

Zatem nie istnieje na to ratunek? Nie, nie istnieje. Trzeba to sobie jasno powiedzieć. Wyszylając rano do sklepu komputerowego, nastawcie się na wszystko, wszystko oprócz tego po co ją wysłaliście. Można czynić zakłady, co tym razem kupią - jeżeli to was bawi? Ale i tak nie zgadniecie. Nie pomagają wysyłanie ich do renomowanych sklepów z sza e-

nie kompetentnymi sprzedawcami, którzy to nigdy, ale to nie wcisnęli nikomu (hm, do czasu jasna), ponieważ wój laik w sklepie jak tajfun w skła. Tak naprawdę w chce kupić, lecz sobie z tego sprarada sprzedawcy i ogólne zamieamco czuje zapewlepie wędkarskim przybytku dla miNie ma na to radne rozwiązanie.

Czy w związku z tym należy rozpaczać? Przenigoy! Po prostu, czerpmy radość z absolutnie nieprzewidywalnych zaku-

pów. Wprawdzie nie rozbudujemy sobie w ten sposób komputera i nie otrzymamy gry, o jaką nam chodziło, lecz coś liczy się fan. Kolejną myśkę można sobie zawiesić na żaluzjach, przejściówkę doskonale prezentują się wpięte w sweter, moduły EDO polecam umocować do lampy, z talerzy małego twardego dysku zrobić modny ostatnio oudzik, a grę "Adventures of three, blue, sweet hamsters" z cumą zainstalować i dobrać się do skóry złemu smokowi, który porwał trzy słodkie



dziewczyny, trzem słodkim i niebieskim chomiczkom...

Gwiazdka jest czasem radości i niespodzianki. Zwłaszcza w niespodzianki. Nigdy wszak nie wiemy, co dostaniemy, a im bardziej nasze hobby jest egotystyczne dla naszej rodziny, tym... no cóż, sami dobrze wiecie, jak jest. Istota gwiazdki? Łęży poza bananem obłożonym w materię, czyli prezentem – liczy się trud, a zarazem wielka przyjemność wyszukania najbardziej wartościowego spławika, najmilej pachnącego dezodorantu, najciekawszej (ażkolwiek) trud no powiedziecie pod względem jakiego kryterium) części komputerowej czy najfajniejszej okładki gry. Gwiazdka - czas zabawy, czas prezentów, czas zakupów. Tylko w tym dniu można dostać coś, czego człowiek nigdy się nie spodziewał. I to jest właśnie to... a magia.

Największa gra z gatunku RPG!



SIEGE OF AVALON

Pełna magii opowieść o bohaterstwie
i odwiecznej walce dobra ze złem

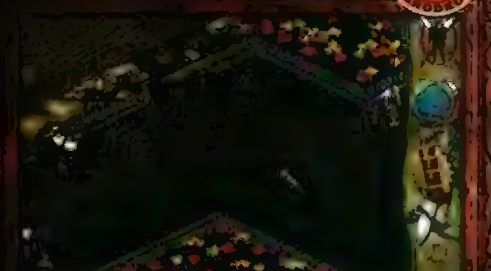
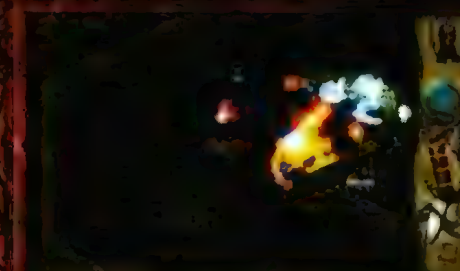
...Mithras rozkazał swoim wojownikom dotrzeć do podziemi Avalonu by tam – w lichtarzu, umieścić Ziemiński Kamień. W tej chwili mam przed oczyma wszystko, czego dokonali. Avalon, w wyniku ogromu zniszczeń przestał właściwie istnieć. Ci, którzy przeżyli, nie mają już nic, żeby się bronić... Oddziały Vortigern nigdy nie dotrą do miejsca, gdzie niedługo stał Avalon. Wojownicy klanu Sha'ahoul są bardzo czujni. Ja też muszę uważać, rozczarowanie moich nowych wodzów byłoby równoznaczne z wyrokim śmierci...

Były generał Ovoron - ostatni zapis w dzienniku.

Siege of Avalon - pełna bohaterstwa i heroicznej walki, historia oblężenia twierdzy Avalon. Ostatniego bastionu, który broni się jeszcze w wyniszczającej wojnie Przymierza Siedmiu Królestw z jeźdźcami Sha'ahoul. Jako młody mężczyzna wkraczasz na arenę wydarzeń, w kulminacyjnym momencie trwającej od ponad dwunastu lat wojny. W twierdzy brakuje już wszystkiego. Ci, którzy pozostali zastanawiają się, co skończy się najpierw: bróń czy jedzenie.

Musisz spróbować odwrócić bieg wydarzeń i przechylić szalę zwycięstwa na stronę pozbawionych nadziei i obłożonych w twierdzy ludzi.

- 1 Jedna z najbardziej rozbudowanych gier w historii cRPG
- 2 Połączenie grywalności Diablo® z Baldur's Gate®
- 3 Pełna polska wersja językowa
- 4 Zróżnicowanie ras postaci: elfy, krasnoludy, orzywieńcy
- 5 Możliwość tworzenia swojej postaci z szeregu umiejętności, które wzrastają w miarę zdobywania doświadczenia
- 6 Każdy rozdział to oddzielna przygoda, jednak wszystkie tworzą ogromną całość
- 7 Przepelniony magią świat wprowadzi Cię w fantastyczny klimat gry
- 8 Pełna zawziętości i nieoczekiwanych zwrotów akcji fabuła, ustylizowana na powieść fantasy
- 9 Olbrzymia ilość zadań pobocznych
- 10 Ponad 200 NPC z własnymi charakterystykami
- 11 Gigantyczny wachlarz elementów ekwipunku i zaklęć
- 12 Eksploracja niekończących się podziemnych labiryntów
- 13 Ponad 1000 stron dialogu
- 14 Wyjątkowo ulbrzymie środowisko gry
- 15 Możliwość podróżowania w towarzystwie czterech członków drużyny
- 16 Niewielkie wymagania sprzętowe: do optymalnej rozgrywki wystarczy już P2 300 i 64MB Ram



INDEKS GIER 2001

Czy wiecie, że w ciągu ubiegłego roku na naszych łamach pojawiło się grubo ponad 300 tytułów gier? (Tzn. w sumie było ich ponad 400, ale część się dublowała [zapowiedź -> beta -> recenzja -> solucja]. Tym niemniej wynik jest i tak imponujący...



102 Dalmatians... [r] - 05/2001
3D Perfect Pool [r] - 09/2001
4x4 Evo [r] - 01/2001
Absolute Terror [r] - 06/2001
Ace of Angels [z] - 04/2001
Adaś i pirat Barnaba 2 [b] - 06/2001
Adventure Pinball [r] - 06/2001
Age of Mythology [z] - 09/2001
Age of Sails 2 [r] - 05/2001
Age of Wonder PL [r] - 02/2001
Airfix Dogfighter [r] - 02/2001
Airfix Dogfighter PL [r] - 05/2001
Alien Nations 2 [r] - 11/2001
Alien vs Predator 2 [b] - 13/2001
Aliens Nations 2 [b] - 09/2001
Alien vs Predator 2 [z] - 09/2001
Alone in the Dark IV [r] - 09/2001
America [r] - 04/2001
American McGee's Alice [r] - 02/2001
Anachronox [r] - 10/2001
Animorphs [r] - 01/2001
Another World [sw] - 08/2001
Arcanum [b] - 06/2001
Arcanum [r] - 11/2001
Arcanum PL [r] - 13/2001
Arcanum [z] - 01/2001
Arcatera PL [r] - 04/2001
Army Men: Sarge's Heroes [r] - 03/2001
Artur's Knight 2 [r] - 09/2001
Artur's Knight 2 [z] - 07/2001
Asterix MegaMadness [r] - 10/2001
Atlantis 3 [z] - 06/2001
B-17 Gunner: Air War Over Germany [r] - 08/2001
B-17 The Mighty Eighth [r] - 02/2001
Baldur's Gate 2 PL [r] - 01/2001
Baldur's Gate 2: Throne of Baal [b] - 07/2001
Baldur's Gate 2: ToB [r] - 08/2001
Baldur's Gate 2: ToB PL [r] - 10/2001
Battle Isle 4: Andosia War [r] - 03/2001
Battle Isle IV PL [r] - 06/2001
Battle of Britain [r] - 03/2001
Battle Realms [z] - 02/2001
Black & White [r] - 05/2001
Black Dahlia [sw] - 10/2001
Blair Witch #3 [r] - 06/2001
Blair Witch Project #2: Coffin Rock [r] - 02/2001
Blair Witch Project #3 [b] - 03/2001
Broken Land [r] - 01/2001
Bushido [b] - 03/2001
C&C Red Alert 2: Yuri's Revenge [r] - 12/2001
Cabela's Off Road Adventure [r] - 05/2001
Call of Cthulhu: Dark Corners... [z] - 10/2001
Call to Power 2 [r] - 03/2001
Carnivores: Ice Age [r] - 04/2001
Catan [b] - 05/2001
Catan PL [r] - 11/2001
Championship Manager 00/01 [r] - 01/2001
Championship Manager 2001/02 [r] - 13/2001
Championship Manager 4 [z] - 10/2001
Chessmaster 8000 [r] - 03/2001

Szczególnie gdy uwzględnicie, że ponad 290 z nich to recenzje! A to daje [290:13] średnio 22 recenzje w numerze! Czy jest pismo w Polsce, które może się pochwalić lepszym wynikiem? Wątpię... A wy czasem się pytacie - "za co tyle płacimy?". M.in. za to,

Chicken Run [r] - 04/2001
Chrome [z] - 11/2001
CIA Operative [r] - 10/2001
Civilization 3 [z] - 09/2001
Clay Agent [r] - 12/2001
Clay Agent [z] - 11/2001
Clive Barker's Undying [r] - 04/2001
Codename: Outbreak [r] - 13/2001
Colin Mac Rae Rally 2 [r] - 03/2001
Colin Mac Rae 2 [b] - 01/2001
Colobot [r] - 12/2001
Comar Barbarian [z] - 09/2001
Commandos 2 [r] - 12/2001
Conflict Zone PL [r] - 10/2001
Cossacks: European Wars [r] - 06/2001
Counter Strike 1.0 [r] - 02/2001
Counter Strike: Condition Zero [z] - 10/2001
Cultures: The Discovery Of Vinland [r] - 01/2001
Cywilizacja 2: Próba Czasu [r] - 06/2001
Deep Fighter [r] - 02/2001
Delta Force: Land Warrior [r] - 02/2001
Deluxe Ski Jump 2001 [r] - 05/2001
Desperados [r] - 07/2001
Desperados: Wanted Dead Or Alive [z] - 02/2001
Diablo [sw] - 03/2001
Diablo 2: Lord of Destruction [b] - 07/2001
Diablo 2: Lords of... [r] - 08/2001
Diablo Expansion pack [z] - 03/2001
Dinosaur [r] - 03/2001
Dinosaur'us [r] - 10/2001
Dirt Car Racing: Pinball [r] - 12/2001
Divided Ground: Middle East... [r] - 12/2001
Dracula II [z] - 08/2001
Dracula: Zmartwychstanie [r] - 06/2001
Dragonriders [r] - 10/2001
Drone-Z [r] - 12/2001
Ducati World Racing... [r] - 04/2001
Duke Nuke'm Forever [z] - 09/2001
Dungeon Siege [z] - 10/2001
Eastside Hockey Manager [z] - 12/2001
Echelon [r] - 09/2001
Egipt... [r] - 08/2001
Emperor: Battle for Dune [r] - 06/2001
Empire Earth [r] - 13/2001
Empire Earth [z] - 05/2001
Empire Earth [b] - 12/2001
eRacer [r] - 11/2001
Escape from Monkey Island [r] - 01/2001
Eurofighter Tycoon [r] - 10/2001
Eurofighter Typhoon [z] - 01/2001
Europa Universalis [r] - 03/2001
Europa Universalis 2 [b] - 13/2001
Europa Universalis 2 [z] - 12/2001
Europa Universalis PL [r] - 05/2001
European Super League [r] - 07/2001
Evil Dead: Hail to the King [r] - 07/2001
Evil Island [z] - 03/2001
Evil Islands [r] - 04/2001
Evil Twins [b] - 10/2001
F.A. PLF Manager 2002 [r] - 12/2001
F1 Racing Championship [r] - 06/2001
F-18 Precision Strike [r] - 13/2001
Fallout PL [r] - 09/2001
Fallout Tactics [b] - 04/2001
Fallout Tactics: BoS [r] - 05/2001
Far Gate [r] - 07/2001
Faraon Złota Edycja [r] - 03/2001
Fate of Dragon [r] - 05/2001

że w jednym numerze CDA masz więcej zrecenzowanych gier niż gdziekolwiek indziej. OK, liczy się nie tylko ilość - ale przecież i z jakością źle u nas nie jest... a mimo wszystko ILOŚĆ też swoje znaczenie ma. I ty e tytułem wstępu. N'ech przemówią fakty!

Fatherdale [z] - 05/2001
FIFA 2001 [r] - 01/2001
FIFA 2002 [r] - 13/2001
FIFA 2002 [z] - 10/2001
Frank Herbert's Dune [z] - 07/2001
Freedom: First Resistance [r] - 09/2001
Freelancer [z] - 09/2001
Frogger 2: Swampy's Revenge [r] - 01/2001
From Dusk Till Dawn [r] - 11/2001
Galleon [z] - 09/2001
Gangsters 2 [z] - 06/2001
Gangsters 2: Vendetta [r] - 08/2001
Ghost Recon [z] - 10/2001
Giants PL [r] - 09/2001
Giants: Citizen Kabuto [r] - 02/2001
Gift [r] - 02/2001
Gilbert Goodmate... [r] - 06/2001
Glupki z kosmosu [r] - 07/2001
Gothic [z] - 12/2001
Grouch [r] - 04/2001
Grouch PL [r] - 06/2001
Ground Control: Dark Conspiracy [r] - 04/2001
GTA 3D [z] - 04/2001
G-Tok [r] - 02/2001
Gunlok [r] - 04/2001
Gunman Chronicles [r] - 02/2001
Half-Life: Blue Shift [r] - 08/2001
Half-Life: Generacja [r] - 07/2001
Harpoon IV [z] - 01/2001
Hatefull Chris [r] - 11/2001
Heist [r] - 04/2001
Hellboy [b] - 03/2001
Heroes of Might & Magic IV [z] - 10/2001
Historic Rally [z] - 09/2001
Hitman: Codename 47 [r] - 02/2001
Hogs of War [r] - 02/2001
HoMM: Final Chapter [r] - 10/2001
Hostile Waters [r] - 09/2001
House of the Dead 2 [r] - 08/2001
Icewind Dale: Heart of Winter [r] - 05/2001
Icewind Dale: Heart... PL [r] - 08/2001
In Cold Blood [r] - 01/2001
Incredible Machines... [r] - 11/2001
Independence War 2 [r] - 09/2001
Industry Giant 2 [z] - 11/2001
Infestation [r] - 01/2001
Insane [r] - 02/2001
Iron Dignity [z] - 02/2001
Jack Orlando: A Cinematic Adventure... [r] - 12/2001
Jagged Alliance 2.5 Unfinished Business [r] - 07/2001
Jazz & Faust [z] - 11/2001
Jedi Knight 2 [z] - 08/2001
Jekyll & Hyde [b] - 09/2001
Jekyll & Hyde [z] - 02/2001
Jetfighter 4 [b] - 01/2001
Jetfighter IV [r] - 03/2001
Jurassic Park III Games [r] - 12/2001
King Arthur's Knights [b] - 01/2001
Kingdom Under Fire [r] - 03/2001
Kingpin [s] - 13/2001
Kiss Pinball [r] - 01/2001
Kolekcja XX wieku [sw] - 05/2001
Konung PL [r] - 05/2001
Konung PL [s] - 05/2001
Koszykówka Manager 2001 [r] - 04/2001
Kurka wodna [r] - 06/2001
Leadfoot [r] - 09/2001
Legend of the Prophet... [r] - 05/2001

Legend of the Prophet... II [r] - 11/2001
Legends of Might & Magic [r] - 11/2001
Links 2001 Golf [r] - 06/2001
Longest Journey PL [r] - 01/2001
Longest Journey PL [s] - 03/2001
M Alien Paranoja [r] - 08/2001
M&M Lost Formula [z] - 06/2001
Madden NFL [r] - 12/2001
Magic and Mayhem: The Art of Magic [z] - 01/2001
Majesty: The Northern Expansion [r] - 06/2001
Master of Orion 3 [z] - 12/2001
Max Payne PL [r] - 12/2001
Max Payne sekrety [s] - 11/2001
Max Payne solucja [s] - 11/2001
Max Payne [r] - 10/2001
Max Payne [z] - 08/2001
Maximum Sports Extreme [r] - 10/2001
MechCommander 2 [r] - 10/2001
Mechwarrior IV [r] - 03/2001
Medal of Honour [z] - 05/2001
MegaRace 2 [z] - 06/2001
Mercedes-Benz Truck Racing [r] - 05/2001
Merchant Prince 2 [r] - 09/2001
Messenger [r] - 06/2001
Metal Gear Solid [s] - 06/2001
MFS: 767 Pilot In Command [r] - 06/2001
Money Mad [r] - 05/2001
Monopoly Tycoon [z] - 10/2001
Monopoly Tycoon [b] - 12/2001
Monster Hunter [b] - 04/2001
Moon Project PL [r] - 01/2001
Moon Tycoon [r] - 13/2001
Mummy [r] - 03/2001
Myst 3: Exile [r] - 09/2001
Myst III Exile [z] - 03/2001
Mystery Druids [z] - 06/2001
Mystery of the Druids [r] - 12/2001
Myth 3 [b] - 13/2001
Myth 3 [z] - 09/2001
Najdłuższa Podróż (errata) [s] - 04/2001
Najdłuższa Podróż cz. 2 [s] - 03/2001
Najdłuższa Podróż cz. 1 [s] - 02/2001
Nascar 4 [r] - 07/2001
NBA Live 2001 [r] - 04/2001
Necronomicon [r] - 07/2001
Necronomicon PL [r] - 10/2001
Neverhood [sw] - 08/2001
Neverwinter Nights [z] - 06/2001
New World Order [z] - 03/2001
NFS: Motor City Online [z] - 04/2001
NHL 2002 [r] - 11/2001
NHL 2002 [z] - 10/2001
NHL Elitserien & SM Liiga 2001 [r] - 07/2001
No One Lives Forever [r] - 02/2001
Odyseja PL [r] - 04/2001
Offroad [r] - 05/2001
Oil Tycoon [r] - 07/2001
Oni [r] - 03/2001
Operation Flashpoint [r] - 09/2001
Operation Flashpoint [z] - 08/2001
Orientalne Noce [r] - 13/2001
Original War [b] - 06/2001
Original War [r] - 08/2001
Original War [z] - 05/2001
Original War PL [r] - 13/2001
Outlive [r] - 06/2001
Ozzy's Black Skies [z] - 08/2001
Pac-man Adventures in Time [r] - 01/2001
Panzer General III: Scorched Earth [r] - 01/2001
Paradise Cracked [z] - 04/2001
Paris Dakar Rally [r] - 11/2001
Passage [r] - 05/2001
Patrician 2 [r] - 13/2001
Pearl Harbor: Defend the Fleet [r] - 08/2001
Pearl Harbor: Zero Hour [r] - 08/2001
Pearl Harbor: Strike at dawn [r] - 10/2001
Persian War [z] - 06/2001
Persian Wars [r] - 10/2001
Pizza Connection 2 [r] - 04/2001
Pizza Connection 2 PL [r] - 06/2001
Pizza Connection [z] - 02/2001

Polanie 2 [z] - 11/2001
Police Training [r] - 04/2001
Power Spike Volleyball [r] - 10/2001
Praetorian [z] - 13/2001
Primal Prey [r] - 11/2001
Primitive Wars [z] - 13/2001
Pro Rally 2001 PL [r] - 05/2001
Professional Bull Rider 2 [r] - 01/2001
Project IGI [r] - 06/2001
Quake [sw] - 12/2001
Quake 3 Team Arena [r] - 03/2001
Rage, The [r] - 13/2001
Rainbow Six Covert Ops [r] - 13/2001
Rainbow Six RS: Black Thom [b] - 13/2001
Rally Trophy [b] - 11/2001
Rally Xtreme [z] - 10/2001
Real War [r] - 13/2001
Recon [r] - 01/2001
Red Faction [r] - 11/2001
Red Faction [z] - 09/2001
Resurrection [r] - 04/2001
Return To Castle Wolfenstein [z] - 02/2001
Robin Hood: Defender of the Crown [z] - 07/2001
Robot Arena [r] - 07/2001
Roland Garros 2001 [r] - 09/2001
Roland Garros 2001 [z] - 06/2001
Roller Coaster Tycoon: Loopy... [r] - 03/2001
Rollerbot [r] - 05/2001
Rome: the Will of Caesar [r] - 01/2001
Różowa Pantera [r] - 01/2001
Runaway [b] - 04/2001
Rune: Halls Of Valhalla [r] - 07/2001
Rycerze Króla Artura [r] - 05/2001
Sacrifice PL [r] - 05/2001
Salt Lake 2002 [z] - 12/2001
Schizm PL [r] - 11/2001
Sea Dogs [r] - 04/2001
Seraphim [z] - 02/2001
Serious Sam [r] - 05/2001
Serious Sam 2 [z] - 13/2001
Serious Sam PL [r] - 12/2001
Settlers IV [r] - 04/2001
Settlers IV [b] - 02/2001
Settlers IV solucja [s] - 07/2001
Severance: Blade of Darkness [z] - 03/2001
Severance: Blade of Darkness [r] - 05/2001
Sheep [r] - 01/2001
Sheep, Dog & Wolf [r] - 12/2001
Shogun: Total War - Warlords Edition [r] - 10/2001
Siege of Avalon [r] - 13/2001
Silent Hunter 2 [b] - 13/2001
Silent Hunter 2 [z] - 01/2001
SimCoaster [r] - 07/2001
Simon Sorcerer 3D [b] - 02/2001
Sims Balanga [r] - 08/2001
Sims Ville [z] - 09/2001
Skateboard Park Tycoon [r] - 12/2001
Ski Resort Tycoon [r] - 05/2001
Skijump Challenge 2001 [r] - 05/2001
Soldier [r] - 01/2001
Soldier of Fortune 2 [z] - 08/2001
Space Tripper [r] - 06/2001
SpiderMan [r] - 13/2001
Squad Battles: Vietnam [r] - 12/2001
Squad Leader [r] - 01/2001
ST Deep Space Nine: Dominion Wars [r] - 09/2001
ST Voyager Elite Force Expansion Pack [r] - 09/2001
Star Trek Armada II [z] - 12/2001
Star Trek: Away Team [r] - 06/2001
Star Wars: Battle of Naboo [r] - 05/2001
Starfleet Command 2: Empires at... [r] - 03/2001
Starfleet Command: Orion Pirates [r] - 10/2001
Starmageddon [z] - 04/2001
Starpeace [z] - 04/2001
Stars! Supernova Genesis [z] - 06/2001
Startopia [r] - 10/2001
Steel Beast [r] - 03/2001
Steel Panthers World at War [r] - 11/2001
Sting [b] - 08/2001
Sting [r] - 09/2001
Sting [z] - 05/2001
Sting PL [r] - 12/2001

Street Jam [r] - 07/2001
Stronghold [r] - 13/2001
Stunt GP [r] - 07/2001
Subcommand [r] - 12/2001
Subcommand [z] - 06/2001
Sudden Strike [r] - 01/2001
Sudden Strike Forever [r] - 10/2001
Summoner [r] - 06/2001
Svarog [r] - 07/2001
SWAT 3 Elite Version [r] - 02/2001
Tajemniczy świat Might & Magic [r] - 11/2001
Takeda [z] - 05/2001
Tank Platoon 2 [sw] - 03/2001
Technomage [r] - 09/2001
Teenagent [s] - 08/2001
The World Is Not Enough [z] - 12/2001
Three times the Madness [r] - 04/2001
Throne of Darkness [z] - 01/2001
Throne of Darkness [r] - 12/2001
Timeline [r] - 04/2001
Timeline [r] - 02/2001
Times of Conflict [r] - 06/2001
Tobruk 41 [r] - 11/2001
Tomb Raider Next Generation [z] - 13/2001
Tomb Raider: Chronicles [r] - 02/2001
Tony Hawk's Pro Skater 2 [r] - 01/2001
Tony Hawk's Pro Skater 3 [z] - 12/2001
Tony Tough... [z] - 09/2001
Toon Car PL [r] - 11/2001
Torn [z] - 06/2001
Total Annihilation - cz. 2 [s] - 05/2001
Total Annihilation - cz. 1 [s] - 04/2001
Totally Unreal [r] - 09/2001
Trade Empires [r] - 12/2001
Trade Wars [z] - 07/2001
Traffic Giant Gold [r] - 11/2001
Traffic Giants Gold [b] - 08/2001
Train Simulator [r] - 08/2001
Tribes 2 [r] - 06/2001
Tribes 2 [z] - 03/2001
Tropico [r] - 07/2001
Tropico PL [r] - 08/2001
Tropico 43 [b] - 04/2001
UEFA Challenge [r] - 07/2001
Ultimate Paintball Challenge [r] - 05/2001
Unreal [sw] - 02/2001
Unreal 2 [z] - 05/2001
Vietnam 2: Black Ops [r] - 10/2001
Virtua Fighter 2 [sw] - 09/2001
Ward [r] - 03/2001
Ward PL [r] - 09/2001
Warrior King [z] - 06/2001
Wartorn [r] - 02/2001
Watchmaker [b] - 10/2001
Watchmaker [r] - 13/2001
Watchmaker [r] - 11/2001
Waterloo NLB [r] - 08/2001
Wiggles [b] - 11/2001
Wiggles [r] - 12/2001
Wiggles [z] - 10/2001
Wizardry 8 [z] - 13/2001
World Championship Snooker [r] - 04/2001
World of Warcraft [z] - 11/2001
World War 2: Normandy [r] - 05/2001
World War 3 Black Gold [r] - 13/2001
World War III [z] - 09/2001
Worms World Party [b] - 03/2001
Worms World Party [r] - 05/2001
Worms World Party [z] - 02/2001
Wyścig Wykretów [z] - 12/2001
X-Com Enforcer [r] - 07/2001
X-Com Story [sw] - 13/2001
X-Guard [r] - 09/2001
Z: Steel Soldiers [r] - 08/2001
Z: Steel Soldiers [z] - 04/2001
Z: Steel Soldiers PL [r] - 10/2001
Zax - Alien Hunter [b] - 12/2001
Zero-G Marines [z] - 01/2001
Zeus - Pan Olimpu [r] - 01/2001
Złoto i chwała. Droga do El Dorado [r] - 02/2001
Zorro [z] - 12/2001
Zulu War [z] - 05/2001

INDEKS DEM 2001



W ciągu tego roku na naszych CD pojawiło się dokładnie 201 dem!

3D Scooter Racing - 05/2001
Adventure Pinball - Forgotten Island - 06/2001
Alien Nations 2 - 10/2001
Aliens vs. Predator 2 - 11/2001
Alone in the Dark 4 - 08/2001
American McGee's Alice - 02/2001
Anachronox - 09/2001
Arcade Classics - 12/2001
Asterix Mega Madness - 08/2001
Avernum 2 - 09/2001
Bacteria - 09/2001
Ballerburg - 13/2001
Beach Head 2000 - 07/2001
Bikez 2 - 10/2001
Blade of Darkness - 01/2001
Bobby Volley v1.0 - 02/2001
Boorps Balls - 06/2001
Bounce Out - 12/2001
Brave Dwarves - 08/2001
Bugatron - 02/2001
Captain Wesco - 03/2001
Catan - Pierwsza Wyspa PL - 06/2001
Championship Manager 01-02 - 12/2001
Codename: Outbreak - 11/2001
Colin McRae Rally 2.0 - 02/2001
Colobot - 11/2001
Conflict Zone - 07/2001
Conquest Frontier Wars - 10/2001
Convoy - 04/2001
Dave Mirra Freestyle BMX - 02/2001
Deer Avenger 4 - 11/2001
Deluxe Ski Jump - 04/2001
Desperados - Wanted Dead lub Alive - 06/2001
Diablo 2 - 03/2001
Diamond Mine - 10/2001
Dirt Track Racing Australia - 02/2001
Discs of TROFF - 08/2001
Down Stone - 06/2001
Downtown - 11/2001
Dragon Scale - 05/2001
DX-Ball 2 - 03/2001
Economic War - 08/2001
Eggsucker - 12/2001
Empire Earth - 13/2001
Empire for Windows - 11/2001
Even More Contrapoints - 12/2001
Evil Islands - 05/2001
Evil Twin - 13/2001
ExcaliBug - 05/2001
Exploman - 03/2001
F/A-18 Korea Gold - 06/2001
Fairy Tale - 12/2001
Fallout- Tactics... - 03/2001
Fate of the Dragon - 03/2001
FIFA 2001 - 01/2001
FIFA 2002 - 13/2001
Fishing Sim - 11/2001
FreeStrike - 13/2001
From Dusk Till Dawn - 10/2001
Funny Ball Christmas edition - 01/2001
Galactic Patrol - 06/2001
Gangsters 2 - 08/2001
Giants: Citizen Kabuto - 04/2001
Gilbert Goodmate - 06/2001
Gorkamorka - 04/2001

Green Face, the Virtual Reality - 04/2001
Grouch - 02/2001
Gunman Chronicles - 03/2001
Hateful Chris: Never Say Buy - 10/2001
Heist - 03/2001
Heli Heroes - 13/2001
Hopmon - 08/2001
Homado - 12/2001
Hostile Waters - 06/2001
Ice Breaker - 12/2001
Intensity XS - 09/2001
Invaders - 03/2001
Jekyll & Hyde - 09/2001
Kikujiro - 06/2001
Kill 'Em All - 11/2001
Kings Quest Remake - 11/2001
Knights of the Cross - 12/2001
Kohan: Ahriman's Gift - 12/2001
Kohan: Immortal Sovereigns - 06/2001
KombatKars - 10/2001
Kurka Wodna - 04/2001
Leadfoot - Stadium Off Road Racing - 08/2001
Light Weight Ninja - 10/2001
Live Billiards - 08/2001
M & M's: The Lost Formulas - 07/2001
Mach Force - 09/2001
Max Paine - 11/2001
Mech Commander 2 - 10/2001
Melker - the Elk Hunt - 05/2001
Merchant Prince II - 07/2001
MoHo - 01/2001
Monkey Brains - 04/2001
Monster Hunter - 03/2001
Motocross Mania - 02/2001
Mystery of the Druids - 09/2001
NBA Live 2001 - 04/2001
New Vegas Games - 04/2001
NHL 2002 - 13/2001
NY Race - 13/2001
Ominous Horizons - 13/2001
Oni - 02/2001
Open Kart - 09/2001
Operation Flashpoint - 06/2001
Outlive - 05/2001
Pacific Warriors - 01/2001
Pacman 3D - 04/2001
Passage 3 PL - 06/2001
Patrician II - 12/2001
Pearl Harbor: Strike At Dawn - 11/2001
Pencil Whipped ver. 2.0 - 02/2001
Pizza Connection PL - 04/2001
Pool Wars - 09/2001
Primitive Wars - 12/2001
Pro Rally 2001 - 01/2001
Project Eden - 10/2001
Project IGI - 02/2001
Project Undead - 09/2001
Psyworld - 05/2001
PuzzleStation - 01/2001
Puzzlic - 07/2001
Rage Offroad - 05/2001
Rails Across America - 08/2001
Rally Championship Xtreme - 12/2001
Rally Trophy - 13/2001
Rapture's Arcade Pack: Office Edition - 10/2001
Real Car Simulator NISSAN Edition - 04/2001
Red Faction - 10/2001
Restaurateur - 13/2001

Resurrection PL - 07/2001
Resurrection - 04/2001
Retrobot! - 03/2001
Ricochet - 13/2001
Rival Chess - 13/2001
Road Wars - 07/2001
Rogue Spear Black Thorn - 13/2001
Rune - 01/2001
Rune Sword 2 - 12/2001
Sacrifice - 02/2001
Sammy Suricate in Lion-Land - 04/2001
Saucer Attack! - 02/2001
Search and Rescue 3 - 13/2001
Serious Sam PL - 08/2001
Settlers: Smack a Thief - 01/2001
Sheep - 01/2001
Sheep, Dog 'N Wolf - 11/2001
Ski-Doo (r) X-Team Racing - 04/2001
Smart CyberFly - 11/2001
Sno-Cross Extreme - 01/2001
Solaris 104 - 05/2001
Space Tripper - 05/2001
SpaceHaste - 02/2001
Speed Thief - 09/2001
Spiderman - 12/2001
Star Topia - 08/2001
Star Trek Away Team - 07/2001
Star Wars Galactic Battlegrounds - 12/2001
Star Wars: Episode I Battle For Naboo - 05/2001
Starshatter - 03/2001
State Of War - 02/2001
Sting - 09/2001
Stokedrider - 07/2001
Stronghold - 12/2001
Stunt Car GP - 04/2001
Summoner - 05/2001
Super Huey 3D - 02/2001
Super Methane Brothers - 06/2001
Tangram 2000 - 04/2001
Teenagent - 07/2001
Tennis Master Series - 13/2001
Tetris 4000 v2.0 - 13/2001
Thandor - Invasion - 09/2001
The \$100,000 Pyramid - 07/2001
Tickle People - 04/2001
Tomb Raider: Chronicles - 02/2001
Toon Car PL - 11/2001
Trade Empires - 12/2001
Trainmaster 4x - 09/2001
Trials Of the Luremaster PL - 11/2001
Ultimate Steroids - 11/2001
Vetrix - 01/2001
Virtual Deep Sea Fishing - 07/2001
Virtual Stratton - 02/2001
Vital Device3D Scooter Racing - 05/2001
War Engine - 13/2001
WarHeads SE - 10/2001
Warkanoid II WildLife - 06/2001
Warm Up - 01/2001
Waterloo - 07/2001
Wizardry 8 - 13/2001
World War III: Black Gold - 12/2001
Wraiths - Extreme A-Grav Racing - 06/2001
X-Isle: Dinosaurs Island - 09/2001
Z Steel Soldiers - 07/2001
Zax: The Alien Hunter - 10/2001
Zeus: Master of Olympus - 01/2001
Zoo Tycoon - 13/2001

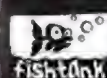
ETHERLORDS

Cena
99⁹⁰
zł



ETHERLORDS to turowa strategia 3D, łącząca w sobie cechy taktycznych gier RPG w stylu serii HEROES OF MIGHT AND MAGIC i emocjonujących pojedynków z gier karcianych, w rodzaju MAGIC: THE GATHERING. To gra zrealizowana w doskonałej trójwymiarowej grafice, zaskakująca niesamowitymi efektami czarów i umożliwiającą rywalizację wieloosobową.

W magicznym świecie fantasy cztery potężne rasy walczą między sobą o dominację. Rozgrywka toczy się na trójwymiarowej mapie, na której przemieszczasz swoich bohaterów, zajmujesz cele strategiczne, pozyskujesz surowce, prowadzisz dyplomację i handel. Jak w RPG, możesz rozwijać umiejętności Twoich bohaterów. Walka odbywa się w trybie taktycznym, w którym bohaterowie rzucają czary i przywołują wspierające ich magiczne stwory, na zasadzie pojedynków z karcianek.



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
tel. (0-22) 666 19 88



Wylączna dystrybucja w Polsce.
www.lemon-interactive.pl

Szukaj od stycznia w sklepach na terenie całego kraju.

Ale śmieszne... :)

Mamy nadzieję, że takowej opinii - po lekturze tego działu - nie wygłosicie. Liczymy, że naprawdę się ubawicie, czytając teksty wyszperane przez nas w zakamarkach Sieci i stworzone przez czytelników CDA.

Czego dowiesz się o komputerach z kina

1. Wordprocesory nie pokazują kursora.
2. Podczas pisania zdań spacę robią się same.
3. Wszystkie monitory wyświetlają tylko duże litery.
4. Najbardziej skomplikowane komputery mają wyjątkowo prosty graficzny interfejs użytkownika.
5. Można wpisywać rozkazy w języku naturalnym, a komputer wszystko zrozumie.
6. Masz dostęp do dowolnej informacji wpisując: ACCESS ALL OF THE SECRET FILES.
7. Możesz załatwić dowolny komputer wpisując: UPLoad VIRUS.
8. Komputery są cały czas włączone i gotowe do pracy.
9. Wystarczy nacisnąć jeden klawisz, aby komputer rozwiązał dowolny problem.
10. Złe działanie komputera objawia się migotaniem ekranu lub jego samospaleniem.
11. Można wyłączyć komputer po wpisaniu wiadomości, a dane zapiszą się same.
12. Każdy włamie się do dowolnego komputera już w drugiej lub trzeciej próbie.
13. Każde PERMISSION DENIED można wyłączyć jednym naciśnięciem dowolnego klawisza.
14. Najbardziej skomplikowane obliczenia trwają sekundę lub dwie, nawet na komputerze wyglądającym dokładnie jak IBM PC XT.
15. Dyskietka jest odczytywana od razu w dowolnym komputerze (nawet dyskietka 3,5-calowa włożona do stacji 5,25-calowej).
16. Program jest wykonywany od razu po włożeniu dyskietki bez względu na to, jak to komputer.
17. Im lepszy komputer, tym więcej ma przycisków i klawiszy. Komputer wykona jednak wszystko, co jest potrzebne bez względu na to, jaki klawisz naciśniesz.
18. Każdy komputer, nawet przy najprostszej czynności, od razu wyświetla realistyczne animacje 3D.
19. Laptopy w rękach agentów działają szybciej niż CRAY-MP.
20. Komputery nigdy się nie zawleśzają, chyba że jest to komputer, który należy zawiesić.

Oto wyciąg z protokołów policyjnych

Na miejscu wypadku ustaliłem, że ofiarą potrącenia przez samochód jest Agnieszka D. C. Stanisława, lat 9, zamieszkała w Lutczy, panna, bez zawodu (...). Sprawcy wypadku oraz ofierze - Agnieszce D., lat 9, pobrano krew do badań na zawartość alkoholu.

Z opinii softysa wsi: w miejscu zamieszkania Kazimierz C. cieszy się bardzo dobrą opinią. Wprawdzie czasami upija się do nieprzytomności, ale leży wtedy spokojnie na drodze i nikogo nie zaczepia. Dlatego chuliganem w naszej wsi nie jest i cieszy się u nas dobrą opinią (...).

Wyżej wymieniony obywatel był wyraźnie pod wpływem alkoholu, gdyż zataczał się na nogach. Ponadto dowodem jego nietrzeźwości był fakt, że idąc aleją przytrzymywał po kolei każde drzewo.

Na trawniku w rynku leżał jak zwykle obok ławki znany mi Zygmunt J. Wymienionego obywatela nie legitymowałem, gdyż znam go osobiście, a i tak nie nosi przy sobie dowodu osobistego, zatem czynność ta nie miałyby najmniejszego celu. Podany mu probierz trzeźwości nie zmienił koloru warstwy wskaźnikowej, ponieważ Zygmunt J. nie był w stanie tego zrobić.

Na miejscu zdarzenia stwierdziłem, że u Grzegorza P. w wyniku porażenia prądem elektrycznym, nastąpił śmiertelny zgon.

W czasie kontroli meliny u obywatelki Joanny H. zastałem siedzącą na krześle sąsiadkę. Innych rzeczy pochodzących z kradzieży nie ujawniłem.

Nadto wyrażam uzasadnioną obawę, że ściąganie dalszych rat alimentacyjnych z osoby Wacława D. może natra-

fić na pewne trudności, ponieważ do naszego posterunku MO nadeszła wiadomość ze Stargardu Szczecińskiego, że Wacław D. aktualnie się powiesił (...).

Podczas służbowej interwencji w restauracji "Glorietta", będący w stanie nietrzeźwości Łukasz H. powiedział do mnie i sierżanta Marka H., że obaj jesteśmy głupszy, niż ustawa przewiduje. Ponieważ wymieniony nie potrafił dokładnie wskazać, o jaką ustawę mu się rozchodzi, byliśmy zmuszeni użyć w stosunku do Łukasza H. pałki służbowej (...).

52-letnia Karolina W., będąc na przyjęciu weselnym w Siedliskach, zaczęła znienacka tańczyć solo na parkiecie i zarzucając sobie spódnicę na głowę, ukazała swoje grube nogi pokryte żyłkami, czym wywołała powszechne zgorszenie wśród wszystkich weselników (...).

Izabella J. zgłosiła dziś w tutejszej komendzie, że niejaki Seweryn G., wracając po pijanemu z dyskoteki, w restauracji "Carpatia" dopuścił się wybruku nieobyczajnego wobec nieletnich dziewcząt, gdyż okazywał im publicznie swe dewocjonalia (...).

Władysław B., będąc w stanie głębokiego upojenia alkoholowego, dostał ataku białej gorączki - pociął się po rękach nożem rzeźnickim i wyrażał nim wszystkim domownikom. Poza tym nie był agresywny (...).

Instrukcja obsługi magnetowidu

1. Przynieść zakupiony magnetowid do domu. rozpakować, postawić na stole i przez 10 minut kontemlować z nabożnym podziwem.
2. Przystąpić do czytania instrukcji.
3. Nic z niej nie zrozumieć.
4. Ochrzanić żonę, że nic nie rozumie.
5. Wyjąć z pudła wszystkie przewody i kabelki o nieznanym przeznaczeniu. Obejrzeć je i bezzadnie odłożyć na bok.
6. Zadzwoń po pomoc do kolegi, który już ma magnetowid. Zaprosić kolega.
7. W oczekiwaniu na kolegę podłączyć na chybił trafił magnetowid do

telewizora, a całość do gniazdka.

8. Wrzasnąć: "o rany, zepsułem telewizor!" i zadzwonić do drugiego kolegi, który zna się na telewizorach. Zaprosić kolega.
9. Zadzwoń do teścia. Zaprosić teścia.
10. Skoczyć do sklepu po gorzałę dla gości. Przepędzić dziecko, ochrzanić żonę, zabronić obojgu dotykania czegośkolwiek.
11. Przywitać kolegów, rodziny kolegów i teścia z teściową.
12. Po gorączkowej naradzie i wspólnym studiowaniu instrukcji włożyć kasety wideo do otworu w magnetowidzie.
13. Polać, wypić.
14. Przedyskutować kwestię, dlaczego magnetowid łapczywie wciągnął kasety do środka i co on tam z nią wyprawia.
15. Porozmawiać z magnetowidem o dobru, używając określeń typu: "oddaj tę kasety, draniu!".
16. Polać, wypić i zaatakować magnetowid wspólnymi siłami w celu odyskania kasety. Ponaciśkać wszystkie guziki, przyciski, wachy i wyrostki.
17. Wydać okrzyk "hurra", gdy na ekranie pojawi się jakiś obraz. Zakląć, bo po chwili wyjdzie na jaw, że to pierwszy program telewizyjny i znów oglądamy te cholerne obrady Sejmu.
18. Pozwolić teściowi podłubać w magnetowidzie śrubokrętem. Ocucić teścia po porażeniu prądem. Polać, wypić.
19. Podjąć kolektywną decyzję o ponownym włączeniu magnetowidu.
20. Przełączyć wszystkie kabki od wrotnie niż były.
21. Zastanowić się, po co są te światełka i świeące cyferki nad przyciskami. Obalić koncepcję teścia, że to telefon hurtowni.
22. Pokłócić się z kolegami na temat tego, co mogą oznaczać słowa z punktu szóstego instrukcji: "ułożenie przyłączenia urządzenia wymaga ustawienia oświetlenia wyposażenia urządzenia".
23. Ochrzanić żonę, że nie wie.
24. Polać, wypić. Odczekać, aż wszyscy koledzy ochrzanią swoje żony z wyżej wymienionego powodu.
25. Wysłuchać kolegi, który wypił najwięcej i dzięki temu stał się najbardziej kompetentny.
26. Pozwolić mu nacisnąć upatrzony guzik. Naprawić korki w mieszkaniu i na klatce schodowej.
27. Nacisnąć guzik jeszcze raz i wezwać pogotowie energetyczne.
28. Dopić gorzałę i pomyśleć, po co właściwie ep... kupiliśmy, ep... dwa

Śmiej się razem z nami...



magnetowidy. Zlokalizować ten realny. 29. Dopuszczać do magnetowidu kobiety. 30. Udać się cniwie do toalety. 31. Po powrocie wziąć udział w zbiorowym szale radości z powodu uruchomienia magnetowidu. 32. Przedyskutować, dlaczego facet biegnie po ekranie tyłem i w przyspieszonym tempie. Na wszelki wypadek wyłączyć magnetowid. 33. Wyduścić z gości zeznanie, kto rozdeptał pilota. 34. Zapomnieć o magnetowidzie i pogadać z gośćmi o innych sprawach. 35. Przypomnieć sobie o magnetowidzie. Odszukać dziecko, odebrać mu młotek, obciąć i resztki magnetowidu. Odpłatać dziecko z taśm i sprać po tyłku. 36. Następnego dnia wezwać fachowca. Fachowiec naprawi magnetowid, podłączy go jak trzeba i pokaże dwa najważniejsze przyciski, które będzie nam wolno dotknąć. 37. Naciskając wskazane guziczki oglądać filmy i czekać na telefon od znajomego, który właśnie kupił magnetowid i potrzebuje kogoś doświadczonego.

Dobrze, źle, bardzo źle...

1. Dobrze: twoja żona jest w ciąży. Źle: to będą trojaczki.
2. Dobrze: ty jesteś od dawna bezpłodny. Źle: zaczął romansować z 40-letnią sąsiadką.
3. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
4. Dobrze: jest adwokatem. Źle: nie możesz znaleźć tabletek antykoncepcyjnych.
5. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
6. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
7. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
8. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
9. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
10. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
11. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
12. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
13. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
14. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
15. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
16. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
17. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
18. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
19. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
20. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
21. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
22. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
23. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
24. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
25. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
26. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
27. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
28. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
29. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
30. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
31. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
32. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
33. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
34. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
35. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.
36. Dobrze: twoja żona z tobą nie rozmawia. Źle: cncie rozwodu.
37. Dobrze: twoj syn staje się dorosły. Źle: zaczął otaczać samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.

Śmiej się razem z nami...

Bardzo źle: wygląda w nich lepiej niż ty. 7. Dobrze: opowiadasz swojej córce o tym, jak "to" robią pszczołki. Źle: ona ciągle ci przerywa... Bardzo źle: ... cię poprawia. 8. Dobrze: twój syn ma pierwszą randkę. Źle: z mężczyzną. 9. Dobrze: który jest twoim najlepszym przyjacielem. 10. Dobrze: twoja córka od razu po studiach znalazła pracę... Źle: ...jako prostytutka. Bardzo źle: twoi koledzy to jej klienci. Tragicznie: Zarabia 10x więcej od ciebie. 11. Dobrze: czytając powyższy tekst śmiałeś się. Źle: znasz ludzi z podobnymi problemami. Bardzo źle: jesteś jedną z tych osób.

Pamiętnik pilota kamikaze

Dzień pierwszy: lot próbny...

Mandat

Policjant zatrzymuje kierowcę za przekroczenie prędkości...

- Poproszę prawo jazdy...
- Niestety nie mam prawa jazdy, zabrano mi uprawnienia już 5 lat temu.
- Dowód rejestracyjny poproszę...
- Nie mam, to nie jest mój samochód. Jest kradziony.
- Samochód jest kradziony!
- Dokładnie, ale prawdę mówiąc - chyba widziałem dowód rejestracyjny w schowku, kiedy wkładałem tam pistolet...
- Ma pan pistolet w schowku?
- No tak. Tam go włożyłem, po tym jak zastrzeliłem właściciela tego samochodu i schowałem ciało w bagażniku.
- W bagażniku jest CIAŁO!?
- No przecież mówię...

W tym momencie policjant zawiadomił komendę, po 2 minutach antyterrorysty otaczają samochód, dowodzący akcją podchodzi do kierowcy.

- Prawo jazdy poproszę...
- Proszę bardzo - i kierowca pokazuje jak najbardziej ważne prawo jazdy.
- Czyj to samochód - pyta komendant.
- Mój. Proszę, oto dowód rejestracyjny.
- Proszę wolno otworzyć schowek i nie dotykać schowanej tam broni...
- Proszę bardzo, ale nie ma tam żadnej broni.
- Proszę otworzyć bagażnik i pokazać ciało.
- No problem, ale jakie ciało?!
- Zaraz, mówi kompletnie zdezorientowany policjant - kolega, który pana zatrzymał, powiedział, że nie ma pana prawa jazdy, dowodu rejestracyjnego, samochód jest kradziony, w schowku jest broń, a w bagażniku ciało...
- He, he - odpowiedział kierowca, a może jeszcze panu powiedział, że przekroczyłem prędkość???

Kanibale

Firma informatyczna zatrudniła 4 kanibali.

- OK chłopaki, jako informatycy będziecie zarabiać kupę forsy, możecie jeść w naszej kantynie, ale kolegów macie zostawić w spokoju. OK? - OK.

Po czterech tygodniach chłopaki lądują u prezesa na dywaniku...

- Chłopaki, pracujecie super, jesteście bardzo z was zadowoleni, ale jest jeden problem... Brakuje nam sprzątaczek. Zniknęła bez śladu! Czy przypadkiem nie zjadł jej któryś z was? Kanibale: - My? Ależ skąd!! Sprzątaczką? Nic o tym nie wiemy!

Chłopcy wyszli z gabinetu. Szef kanibali pyta:

- Chłopaki! Teraz szczerze! Kto zjadł sprzątaczkę?!

Zgłasza się cichy, mały koleś:

- Ja, szefie, zjadłem...

Na to szef:

- Imbecyilu!!! Pracujemy tu 4 tygodnie, zarabiamy kupę forsy, jemy sobie spokojnie szefów projektów, szefów wdrożeń, szefów supportu, cały dział marketingu - a ty, idioto, musiałeś akurat zjeść sprzątaczkę...?!

Postęp technologiczny

Wszystko, co było do wynalezienia, zostało już wynalezione. (Charles H. Duell, Biuro Patentów USA, 1899).

Już wkrótce komputery mogą ważyć nie więcej niż 1,5 tony. (Popular Mechanics, 1949)

Zapotrzebowanie na komputery w świecie szacuje na około pięć sztuk. (Thomas Watson, prezes firmy IBM, 1943)

Nie ma żadnego powodu, aby ktokolwiek chciał mieć komputer w domu. (Ken Olson, prezes i założyciel firmy Digital Equipment Corp., 1977)

640 KB pamięci powinno wystarczyć każdemu. (Bill Gates, prezes firmy Microsoft, 1981)

Regulamin dla psa

1. Psa nie wolno wchodzić do domu.
2. No dobra, psu wolno wchodzić do domu, ale może przebywać tylko w pewnych pomieszczeniach.
3. Pies może przebywać we wszystkich pomieszczeniach, ale nie wolno mu łazić po meblach.
4. Pies może wchodzić tylko na starą kanapę.
5. Niech będzie, psu wolno wchodzić na wszystkie kanapy, ale nie wolno mu spać w łóżku.
6. No dobra, może spać, ale tylko wówczas, kiedy mu się pozwoli.
7. Pies może spać w łóżku, kiedy chce, ale nie pod kołdrą.

8. Pies może spać pod kołdrą, kiedy mu się pozwoli.

Kilka rad dla początkującego kulturysty

1. Przy pierwszej wizycie w siłowni trzeba wybrać największego kafara na sali i walnąć go z całej siły w mordę - żeby wszyscy od początku wiedzieli, kto tu rządzi. (Jeżeli kafar się podnieśnie, to jest to najniebezpieczniejsza część szkolenia.)

2. Trzeba używać jak najwięcej "kulturystycznych wyrazów", takich jak: kfar, biceps, triceps, napiąć muły, zakwas, koks, pakować, testosteron itd.

3. Broń Boże nie próbować mówić o szkodliwości kokowania albo nazywać mięśnie po łacinie (oprócz nazw biceps i triceps - bo to wie każdy).

4. Kiedy się coś podnosi - trzeba stękać. Nawet jeżeli nie będzie to ciężkie!!!

5. Pocić się jak najwięcej i nosić koszulki, na których pot będzie dobrze widoczny - najlepiej, wyglądają plamy w kształcie serca na klatce i te pod pachami.

6. Ubrania nosić zawsze o kilka numerów za małe - wtedy będzie lepiej widać, jak jesteś napakowany.

7. Nie słuchać trenera - a jeżeli jest nim kochanek, przychać na każdą jej uwagę.

8. Jak najwięcej hałasować żelastwem - każda czynność musi zwrócić uwagę całej siłowni.

9. Ubiór ma nie wyróżniać się - szerokie spodnie w kolorach a la Picasso, rękawiczki bez palców, opaska na głowie, koszulka mocno powycinana (może być własnej produkcji), na nogach klapki kąpie owe.

10. Jeśli pod prysznicem upadło ci mydło - lepiej go nie podnosi!

Teksty uczniów

- * Pod wpływem darwinizmu wprowadzone zostały do anatomii narządy.
- * Szkielet utrzymuje nas na nogach. Gdyby nie było szkieletu, to mięso ciągle spadałoby na ziemię.
- * W środku jabłka znajduje się ogryzek.
- * Żeby być zdrowym, należy jeść umyte bakterie.
- * Cykl rozwojowy owsiaka przebiega na pościeli.
- * By chronić drzewa od pożarów spowodowanych słońcem, należy sadzić je w cieniu.
- * Przed porodem dziecko jest w stanie płynnym i oddycha przez pępek matki.
- * Ludzie nie mają ogonów, bo do odpedzania much wynaleźli packi.

Trzynastu wspaniałych

czyli heca na 13 fajerek

Pomysł wielu książek i scenariuszy filmowych bazuje na tym samym schemacie. Pojawia się babka lub facet, którzy są praktycznie niepokonani. Wygrywają niesamowitą tężyzną jak Superman i Batman lub dzięki zdumiewającym mutacjom (rodzinka z X-Men). Mogą zwyciężyć nawet po śmierci (Kruk) lub zwyczajnie - dzięki sile i odwadze, jak Rambo.

Czarny Iwan & Gem.ini

Podobnie jest w grach, gdzie nie tylko oglądamy, ale i wcielamy się w superherosa. Lara Croft (Tomb Raider) wychodzi ze wszystkich pojedynków zwycięsko, fikając salta i naparżając z pistoletów. Sam "Serious" Stone (Serious Sam) rozwalą w drobny mak masę mechów, dziesiątki nadsterydowanych bawołów i nawet pozornie martwych koleś bez głów (hej, to tak, jakbym widział ciebie :) - Gem). Inną taktyką posługuje się Tobiasz Reiper (Hitman), który uderza z ukrycia: najlepiej czuje się, gdy może zniemacka zarzuć przeciwnikowi garrote na szyję, a już po wszystkim upycha zwłoki w studzience kanalizacyjnej. (Przypomina mi się, jak chowałeś kawalek plizy z tunczykiem - Iwan.) Kolejnym perfekcyjnym skrytobójcą jest Garrett (Thief), który praktycznie nigdy nie wychodzi z mroku i cienia. Nie spodziewany atak to zresztą domena nie tylko tych dwóch: Alien - najgroźniejsza, inteligentna bestia z kosmosu najlepszym na to przykładem. (To nie był tuńczyk - to żyło :) - Gem) Każdy z superbaterów w końcu wygrywa w prowadzonej przez siebie grze, co jednak stałoby się, gdyby postawili ich naprzeciw siebie, oko w oko? Pojedynek w tym stylu serwuje gra Aliens vs Predator. Wyobraźmy sobie jednak taką grę, w której pojawiłby się jeszcze Max Payne, ze swoim bullet time i dwoma uzi. Dodajmy mu do towarzystwa Duke'a (Duke Nukem 3D) czy Rynn z Drakana. Byłby to prawdziwy Mortal Kombat! Poniżej zapis z przebiegu takiego turnieju, który stoczyły największe sławy wśród gier akcji. I nie tylko.

Paaaaanie, paaaanowie, mamy zaszczyt i przyjemność powitać was na pierwszym, lecz - mójmy nadzieję - nieostatnim Wielkim Deathmatchu Gwiazd Gier Komputerowych! Pojedynki toczyć się będą na dobrze z każdej strony widocznym ringu! Zaś tym z was, którym kapelusze siedzących przed wami uniemożliwiają czystą "line of view", proponujemy bądź pozbycie się uciążliwego sąsiada, bądź obserwowanie akcji na wielkich telebimach zawieszonych pod sufitem! Ale, ale, my tu sobie gadu, gadu, a tam, na dole, rozgrzewa się już (i publiczność) nie kto inny jak... sam Saaani "Seeeeerioooooouuuu" Stooooone teoretycznie zwykły człowiek, przez którego wyrzuciona kulka powinna położyć do grobu na wieki wieków. Kto grał w Serious Sama lub kto teraz uważnie obserwuje go na ringu, wie

jednak, że Stone jest, bez mała, twardy jak jego nazwisko! Dzięki pancerzom jest w stanie znieść czołowe uderzenie z Beheaded kamikaze, czyli gościem z bombą w ręku (mówiąc między nami, w drugiej tapie kamikaze trzyma własną głowę)... swoją drogą - ładna eksplozja, nie uważacie? To zresztą nic w porównaniu z wybiegającym właśnie Sirian Werebullem - potężnym kilkutonowym bykiem. Ale, ale - byk dopada naszego Sama i wali go całym cieleśkiem w bebechy! Nasz hero wylatuje w powietrze wyżej niż skacze Predator!

Lecz coż to, Sam otrzępuje się i... walczy, jak gdyby nigdy nic, dalej! Widać jednak, że nie jest zadowolony z przebiegu rozgrywki - sięga po broń, z której prawdopodobnie będzie korzystał w czasie turnieju - broń, która sprawia, że każdy inny superheros musi się miewać się na baczność! Nie, nie mówię o mini-guni, który się nie grzeje, która to pukawka ustania zaporę z ciężkiego odlewu nie do przebycia. Nie, mówimy o SBC Cannonie, przy którym nic już w ogóle nie wygląda! Broń Sama nie ma odpowiednika w świecie gier z rodziny FPP! Działa zajmuje 1/3 powierzchni ekranu telebimu i wygląda jak średniowieczna armata! Strzela to kulemi ładowanymi uranem o wielkości dorosłego człowieka! Jak tę armatę można nieść w tapie, minie się nie pyta, ale Sam świetnie sobie radzi. Naprawdę nie widzę gościa, który chciałby stanąć naprzeciw niego. Ten miałby wówczas tylko dwa wyjścia - przytyć w kilka sekund o jakieś 20 kilo odłożonych kulek lub zostać zwalcowanym przez pocisk z SBC Cannonu. Sam "Serious" Stone rządzi!

Czyżby? Zobacz, co się dzieje - wielki Sam-paker biega sobie w kółeczko na naszym ringu, sięjąc wkoło mniejszymi i większymi kulczkami. Tymczasem nie było dotąd ani śladu jego przeciwnika. Nie oznacza to jednak, że go tam nie ma, o nie - jeśli przyjrzyć się bacznie przez filtr podczerwony, ujrzyć go - jest tam, nasz zamaskowany łowca - Predator, który po prostu czeka na stosowną okazję! I ta, tak, nadarza się - na rozrośniętym karczuchu Sama pojawiają się trzy czerwone kropczki! Ach, błysk światła i nasz mocarz może dołączyć do bezgłowych, których tak straszliwie groził. Aaaaaa? Aaaaa, yourself!

Niech Moc będzie z tobą, przyjacielu. Predator to rzeczywiście nielichy przeciwnik. Mam nadzieję, że Dzwód Honoru, czyli trofeum z głowy Sama, naprawdę go ucieszy, jednak obawiam się, że nie zdąży pochwa-

lić się manie. W czasie gdy zamaskowany łowca preparował czerep Sama, na ringu pojawił się Kyle Katarn, prawdziwy Rycerz Jedi (giera Jedi Knight), który ma nie tylko niezły sprzęt, ale też potrafi posługiwać się Mocą! Kyle koncentruje się i dzięki force seelngowi widzi Predatora, mimo jego żalosnego maskowania. Twój łowca został zdekapitowany dokładnie tak, jak najbardziej lubi!

A niech to... Predator nie zdążył nawet wydać ryku tryumfu! Jednak, jak sądzę, również Kyle - choć trzeba przyznać, że Mocny z niego zawodnik - nie jest niepokonany! Oto bowiem na arenie pojawił się ktoś, kto graczom znany jest i przez nich lubiany i kto wie, czy nie bardziej od twojego niezdecydowanego, krocącego ścieżką pomiędzy Ciemną a Jasną Siłą Mocy Jedi. Ten warkocz, ten plecak, te... pistolety, ten uśmiech wreszcie i dłoń chwiejny gest. Tak, to Lara, to Lara, to Lara jest. Wykonaj teraz te swoje Mocne skoki, rycerzy-

ku, próbuj rzutować mieczem - nikt tak jak panna Croft nie potrafi zrobić salta w tył, zarazem utrzymując przeciwnika przez cały czas dokładnie pośrodku pary uzi, wypływających po 10 pocisków na sekundę! Strzela to kulemi ładowanymi uranem o wielkości dorosłego człowieka! Jak tę armatę można nieść w tapie, minie się nie pyta, ale Sam świetnie sobie radzi. Naprawdę nie widzę gościa, który chciałby stanąć naprzeciw niego. Ten miałby wówczas tylko dwa wyjścia - przytyć w kilka sekund o jakieś 20 kilo odłożonych kulek lub zostać zwalcowanym przez pocisk z SBC Cannonu. Sam "Serious" Stone rządzi!



ślaniem - Jedi nie wytrzymał nawet jednej rundy! Lara, okropnie zmęczona (ach, jakże fałuje jej pierś...), staje nad Kylem i... nie, nie dobija go! Coa angielskiej szlachty nie zrobi tak niehonorowej rzeczy. Ta chwila zawahania może ją jednak drogo kosztować - za jej plecami pojawił się kolejny przeciwnik! Ten cień to...

...desperat, który mści się za rodzinę. Człowiek, który wykończył narkotykowe kartele! Spod czarnego płaszcza wystaje shotgun, a z kieszeni granaty i koktajle Molotowa. Max Payne wie, co ma przede wszystkim zrobić. Kyle dostaje jedną kulę prosto w głowę. Jaka Moc?! Pewnie nadany, po walkirli albo i dealer. Dla takich nie ma litości! Spójrzcie na Maxa trafia na Larę, hm... właściwie na to, co wystaje tuż przed nią... Max

TRZYNASTY NUMER

jest przede wszystkim mężczyzną i to coraz bardziej widać! Rzuca się błyskawicznie w bok, uruchamia bullet time. Lara, zazwyczaj szybka, teraz wyciąga powołał pistolet! Max nurkuje tuż pod nią! W głowę uderzyło go coś miękkiego! Nieprawdopodobnie! Zadziałaf odruchowo, lufa shotguna powędrowała w górę, dokładnie pomiędzy dwie wielkie banie! Max nacisnął spust, no nieee! Ach ten zabójczy refleks. Wyraźnie widać, że nie chciał tego! Za późno, co za strata... tyle silikonu się zmarnowało!

Lara poowooo! Szybkuje w górę (kamera obraca się wokół ciała), by uderzyć wreszcie o podłogę, i znieruchomieć. Powraca normalny bieg czasu - Klepsydra obok postaci Maxa jest już na wpół opróżniona. Ten odwraca się i szybko przeladowuje broń. Rozgląda się - nie widzi jednak przeciwnika, który po wiraniu już przecież pojawił się na ringu. Nagle, tuż obok stopy naszego nieczułego na damskie wdzięki mściciela, rozpryskuje się kropła żrącej śliny! Na jego nieszczęście w tym samym momencie spada nań, przycałony dotąd w mroku pomiędzy zawieszonymi pod sufitem reflektorami, ogromny, czarny i lśniący cień - Obcy! Opuścił miłośniczkę zasłone milczenia na scenę, która się tam rozegrała - xenomorph nigdy nie wygląda dobrze; zaś pożywiający się xenomorph wygląda gorzej niż cokolwiek, co mieliśmy okazję oglądać do tej... I co powiesz, Iwan? Czyżby nowy Mistrz?

Nie, spójrz! Xenomorph odgryza kawałek uda i młodzi miednicę Maxa. Chrzest łamanych kości zagłusza jednak głosne: "No Aliens gonna take his balls!" Tak jest - Duke Nukem pojawił się na ringu! Obcy jest szybki, jednak Duke zjadł zębą, rozwalając szybkie potwory; wszyscy to wiemy. Nieprawdopodobnie! Jednym ruchem podniósł lufę dekastora i wypalił dwie rakietę stinger! "I'm the king!" Obcy zwołał nieco, co jest poniekąd zrozumiałe - nie ma już odnóży. Teraz Duke bez pośpiechu sięga po FreezeThrower i wypala, jakby od niechcenia! "I was born to rock the World!" - Duke bardzo dziś rozgadany! Osiłże cielsko Xenomorph zamarzło w jednej chwili. Kto to widział, oniemiał! Silny kopniak w bryłę lodu nie pozostawił Obcemu żadnych złudzeń co do planów na dalsze szczęśliwe życie, no i zdrowy posiłek! Duke znowu przemawia: "Who's the king? Who's the king, eh?!"

Zaraz, zaraz, co się dzieje? Nagle zgąsły wszystkie reflektory! Ring spowija całkowita ciemność! Zaskoczona publiczność milknie i nagle z cisy słychać tylko ciężkie bluz... kroki zirytowanego nieco tym nagłym zwrotem akcji Duke'a. Jednak, zaraz, może mi się wydaje, ale na samej granicy słyszalności rozlega się coś jeszcze - coś jak dźwięk napinanej cięciwy. W chwilę później potężny łomot wstrząsa salą - światła zapalają się, ukazując zupełnie niewiarygodną scenę - na środku ringu

leży martwy (ach!) Duke ze strzałą wbity w oko (jego przeciwnik miał szczęście - od razu trafił w tak mały mózdzek...!). W narożniku ringu zaś, tam gdzie zachowała się jeszcze odrobina cienia, klęczy niewielka, szczelnie skryta czarnym płaszczem postać z łukiem w dłoniach... tak, to Mistrz Złodziejski, to Garrett. Owacje na stojąco! Brawo, Garrett! Brawo, Thief!

Garret rozgląda się lekko skłaniając głowę. Uroczą, małą dziewczynka, o nieco być może smutnej twarzy i wielkich oczach, podbiega do niego z kwiatami! Co za wzruszająca scena! Proszę państwa! Garrett uśmiecha się, lecz... nagle zrobiło mu się jakby jakoś ciężko na sercu. Spogląda w dół. Och! To straszne! Mała, biała rączka zaciska się na rękojeści noża. Dźwięk - więc podbiega do zawodnika:

"Skąd wiem, że to nóż?" - chrypi jeszcze Garrett. "Ach tak, czuję, że ostrze wyszło mi z pleców!". Martwe oczy Garreta nie widzą już ciepłego uśmiechu wyklicającego na twarzy Alicji, ale my - tak! Zdumiewające dziecko!

Alicja?! Ta mała dziewczynka z Krainy Czarów zdolna do takiego okrucieństwa? Nie, to Alicja według Americana McGee, czyli American McGee's Alice, a więc z bajki nieco innej niż ta znana dzieciom. B.J. Blazkiewiczowi, uciekinierowi z Zamku Wollenstein, czytano chyba w dzieciństwie inne bajki - temu koleśowi nie zadrzy ręka przed niczym! W Return to Castle Wolfenstein zwalcza niezwykle ponętne kobiety ze specjalnej dywizji SS, być może właśnie wyrosłe z wieku dziewczęcego, chadające z takimi nożami jak ten, który tkwi teraz w ciele Garreta. Dla

niego nie ma wątpliwości - wyeliminowanie Alicji jest działaniem czysto prewencyjnym! Rozkrecony venom gun rozwiązuje ostatecznie tę kwestię!

Biedne dziecko! Teraz przypomina raczej pszczołkę, która uderzyła o szybę pędzącego po autostradzie samochodu! B.J. Blazkiewicz uśmiecha się niewesoło. Złotnierska robota nie zawsze pozwala zachować czyste ręce i sumienie, to wie każdy. Ale zaraz! Co się dzieje! Słalowa struna zaciska się na jego szyi!

Tobiasz Reiper wie, co znaczy dobrze wykonana robota! W końcu za to mu płacą. B.J. ma, nie wiedzieć czemu, bardzo nieszczęśliwy wyraz twarzy! Reiper rozluźnia pętlę i dla pewności, och,

korzysta jeszcze dwukrotnie z noża! Prawdziwy profesjonalista! Teraz widzimy, jak rozgląda się za studzienką kanalizacyjną. Widzi jednak tylko wpatzone weń tłumy i jednego gościa, któremu z rozdzielonej gęby wysypuje się popcom. Tak, tak! To o panu mówia! Holota! - mówi głośno - ale do brze płaci - trzeba by dopowiedzieć. Publiczność nie lubi Hitmana. Rzucają weń pomidorami!

Holota? Cóż, to słowo niezbyt, przynajmniej chyba sami, nadaje się na epigramat. Stanie się jednak jego napisem nagrobnym, gdyż jest ostatnią sformułowaną do końca myślą! Widziny wprowadzie (ach, te kamery patrzące na ring spod sufitu) wyraz zdziwienia na jego twarzy, wywołany zapewne zarówno nagłym przyspieszeniem, jak widokiem tego, który w tak sprytny sposób położył pod jego nogami bombę - ale... to się nie liczy. Ale, ale - kim jest ten mały koleś z lbem wyglądającym jak telewizor z ekranem przeciętym dwiema pionowymi liniami? My wiemy, kto zaczął - to przodek wirtualnego Sampera: Bomber Man! Najwyraźniej pomylił galaktykę Bomberman z naszą, a kwadratowy ring skrzyżował mu się z kolejną atakowaną Bomber bazą. Zresztą - nieważne, jak do tego doszło, ważne, że Hitman pozwolił się nieco (nam) rozerwać. Panie, panowie, Bombi! Tak, tego koleśia nie da się podejść!

Amfiteatr Wielkiego Deathmatchu Gwiazd Gier Komputerowych wybucha niepomahowanymi okrzykami radości! Publiczność szaleje! Mimo to wszyscy chyba zauważyli żółtą kulę, która wyszła z szatni zawodników! O nie! Wszyscy, oprócz Bomber Mana, który najwyraźniej ujrzał jedynie olbrzymią, czarną paszczę! "To chyba Terminator!", krzyczy jeszcze Bomber Man (który, jako że pochodzi z innej planety, ma prawo nie wiedzieć, jak wygląda Terminator). Sala wrze! Najwyraźniej Pac-Manowi bardzo się to podoba! Otwiera więc paszczę i... och, nie - rusza między widzów!...

Tytuł Międzygierkowego Mistrza Świata przypadł więc Pac-Manowi! Nasz reporter poprosił zwycięzcę o kilka słów komentarza!

Jest pan żywą legendą wszystkich platform! Tym razem zwyciężył pan liderów wielu najpopularniejszych gier TPP/FP. Co pan na to?

Chrup! [czknięcie]



13

najbardziej oczekiwanych gier roku 2002

ELD "RavenClaw"

Duke Nukem Forever

Godgames
Książę otwiera naszą listę potencjalnych hiciek 2002, ale tak naprawdę to nawet my zwątpiliśmy, że ten sequel jednej z najważniejszych gier w dziejach komputeryzacji kiedykolwiek się ukáže. Podobno jednak rok 2002 ma należeć do Księcia. Tak przynajmniej chcieliby fani i programiści. Akcja DNF rozgrywa się w Las Vegas i jego okolicach, czyli przyjdzie nam pobe-

grymasy bólu czy zdziwienia, ciekające (czyli itd. Wydaje się, że ten tytuł może naprawdę sporo namieszać w rankingach na najlepszą grę 2002.

Halo

Microsoft
Futurystyczny shooter, wzorowany na hollywoodzkich superprodukcjach, gdzie zadaniem gracza jest zdobycie artefaktu nazywanego Halo. Jak to w filmach i grach rozgrywanych w kosmosie bywa, także i w Halo roi się od dziesiątków złych i wrednych ufołów, którzy robią wszystko, by przeszkodzić graczowi w osiągnięciu celu. Nad Halo pracują panowie ze studia Bungie, znanego przede wszystkim z serii Myth. Być może ich pierwszy FPP będzie równie wielką sensacją jak swego czasu Myth wśród strategii. Dubla fabuła, świetna grafika i zapewne szybka, dynamiczna akcja przemawiają na korzyść Halo.

Heroes of Might & Magic IV

3DO
Przytaczająca część redakcji była wręcz zdziwiona wiadomością, że czwarta odsłona kultowych Herosów, zamiast jak planowano w listopadzie 2001, ukáže się dopiero w lutym roku przyszłego. Jeśli ma to wyjść grze na dobre, to cierpliwie poczekamy. Przypominając w skrócie (wszak napisaliśmy już wystarczająco wiele o HoM&M 4): zdecydowanie więcej czarów, postaci i bohaterów, trójwymiarowy teren podczas walki, lepsza grafika itd. Krótko mówiąc, otrzymamy wkrótce WIEK-SZYCH i LEPIEJ dopracowanych Herosów.

Hidden and Dangerous II

Talonssoft
Sequel znakomitego, choć nie wiem, czy do końca docenianego przez graczy shootera osadzonego w realiach II wojny światowej. Być może dlatego, że podczas gry trzeba było równie często ruszać "mózgiem co karabinem"? W drugiej odsłonie czeskiego arcydzieła szykują się poważne zmiany - solidnie pracowano nad samą fabułą gry, przez co wszystkie poczynania mają istotny wpływ na to, co dzieje się w grze. Usprawniono interfejs, zniżyli go bardziej funkcjonalnym, a muzykę skomponowali czescy muzycy i odegrali ją prawdziwa orkiestra. Całość przygotowana na nowym silniczku, tym samym, na którym powstaje Mafia oraz pozostałe gry ze stajni Illusion Software. Dzięki temu ujrzymy naprawdę wyśmienitą, szczegółową grafikę wspieraną równie udanymi animacjami. Czesi bowiem dorobili się własnego studia odpowiedzialnego za motion capture. Oby tylko Hidden and Dangerous II nie było zbyt trudne, a o sukces nasi południowi sąsiedzi nie mają się co martwić.

Jedi Outcast: Jedi Knight 2

Lucas Arts
Wreszcie. Po kilku latach od premiery Jedi Knight chłopców z Lucas Arts postanowili sprostać legendzie i zrobić coś lepszego niż wspaniały shooter osadzony w świecie Star Wars. Ponownie już niedługo wcieliliśmy się w Kyle Katarn i zmierzmy się z ciemną stroną mocy (BTW: na dźwięk tych trzech ostatnich słów Gemini zawsze staje na baczność i mówi coś w stylu "niech szata Cesarza będzie wiecznie czysta"). Szykuje się prawdziwa zabawa nie tylko dla fanów SW, gdyż szefostwo Lucas Arts

doszło w przypadku Jedi Knight 2 do słusznego wniosku, że nie ma co żałować zielonych na produkcję. Zatrudniono zatem programistów Raven i wykupiono engine Quake III Arena. To gwarantuje wyśmienitą grafikę, a co ponadto zobaczymy w Jedi Knight 2? Lokacje rozmieszczone w niemal każdym zakątku świata SW - począwszy od Cloud City poprzez Akademię Jedi na Yavin 4 aż po Nar Shaddaa. Kyle używa miecza świetlnego zarówno w celach ofensywnych, jak i defensywnych i w zupełnie inny sposób, jak to miało miejsce w pierwszej części. Oprócz tego kilkanaście innych broni i tyle samo, mniej więcej, typów mocy do użycia, czaderskie tryby multiplayerowe i zapewne wiele więcej ciekawych rzeczy, ale konkretnie dowiemy się, gdy Jedi Knight 2 ukáže się.

Medal of Honor: Allied Assault

Electronics Arts
Kolejna pozycja na liście, której pojawienie się w redakcji z pewnością wywoła wojnę na noże. Każdy chciałby napisać o tym - jak wszystko na to wskazuje - cudzie. Wszak jeśli nasz z-ca Naczelny, nie ubiący zbytnio gier FPP, ślini się za każdym razem, gdy usłyszy ten tytuł, to coś w tym musi być. Tym bardziej że za nic w świecie nie można go namówić na partyjkę Wolfenstein, Akcja MoH dzieje się w czasie II wojny światowej, a gracz wciela się w postać Mike'a Powella z 1 batalionu komandosów, który - jak na amerykańskiego oficera przystało - ma w pojedynkę wygrać II wojnę światową. Teren jego działań jest dość obszerny, gdyż obejmuje m.in. Afrykę Północną, Normandię i III Rzeszę. Mocną stroną MoH są zróżnicowane i barczniej przypominające Thiefa niż inne FPP, zadania. Przede wszystkim Powell skradzie się do kwater i baz Niemców w celu wykradzenia niezwykle ważnych dokumentów, uwolnienia jeńców czy też ma typowo dywersyjne zadania. Przy tym autorzy przechwalają się wykorzystaniem wprost nieprawdopodobnego - jak na FPP - realizmu. (Filmiki, które obejrzelśmy, sugerują, że jeśli przesadzili - to niewiele.) Zobaczymy, czy będzie tak faktycznie, a póki co wszyscy w redakcji podziwiają screeny oraz wspomniane filmy z gry, które dosłownie wprasowują w głębię. Podobnie jak w przypadku Jedi Knight 2, grę stworzono na silniku Q III i doprawdy - screeny ukazują nam wręcz fotorealistyczną grafikę. Ciekawe, czy MoH pobije RTCW? Wolfenstein wszak zawiesił poprzeczkę bardzo wysoko.

Praetorians

Eidos
Dla odmiany coś dla strategów i fanów Gładziatara, gdyż - jak wskazuje tytuł - akcja gry toczy się w czasach Imperium Rzymskiego. Przeciwnikami są młodzi inżynierzy Galowie i Egipcjanie. Spośród innych erteasów pokroju Shoguna czy Age of Empires tytuł ze stajni Eidos ma się wyróżniać przede wszystkim walką i taktyką. Nic zatem dziwnego, że w Praetorians pojawi się wiele zróżnicowanych typów jednostek, kilkadziesiąt ustawień formacji itd. Jeśli weźmiemy pod uwagę

TRZYNASTY NUMER

wysokie AI przeciwnika i śliczną trójwymiarową grafikę, to fani erteasów będą mieli przednią zabawę. Więcej na ten temat - w dziale "W Produkcji".

Republic: The Revolution

Eidos
Trudno jest wymyślić coś nowego w grach, ale niektórzy programiści nadal stawiają sobie za cel stworzenie czegoś zupełnie nowego. Taki też wyzwanie podjęli twórcy Republic. W założeniach ma to być dokładna symulacja fikcyjnej republiki. Ze wszystkimi jej strukturami - począwszy od administracyjnych, poprzez religijne aż po militarne. Warto odnotować, że całość gry podzielono na trzy części. Zaczynamy od kontrolowania szesnastu małych miasteczek (do 10 000 ludzi), potem otrzymujemy w swe łapska cztery miasta średniej wielkości (do 50 tysiąków), by w końcu objąć urząd nad wielkim miastem z ponad 100 tysiącami mieszkańców. Jak zapewnią autorzy, każdy z mieszkańców naszej republiki będzie miał własny, niepowtarzalny charakter. Niby to nie nowość, ale jak to będzie wyglądać na tak wielką skalę? Dopelnieniem apetycznie zapowiadającej się symulacji miasta jest doskonała grafika.

Soldier Of Fortune 2: Double Helix

Activision
Ponownie wcielimy się w rolę antyterrorysty - Johna Mullinsa. Tym razem czeka cię walka z organizacją, która próbuje zgładzić świat za pomocą wirusa o nazwie Gemini (khem... czy kolega ma coś na sumieniu?). W sumie jest siedemdziesiąt misji, rozgrywanych na Kamczatce, w Kolumbii, w Pradze, w Hong Kongu i w Jordanii. Niestety muszę zmartwić siełowców, ponieważ autorzy nie przewidzieli w SoF 2 trybu multiplayerowego. Trochę to dziwne, zwłaszcza gdy weźmiemy pod uwagę czternaście dostępnych broni (wszystkie są prawdziwe, czyli dokładnie takimi samymi dysponują jednostki specjalne) i dziesięć typów granatów. Za grafikę odpowiadają panowie z Raven, a engine SoF to... jak się można domyślać po zapowiedziach poprzednich tytułów Q III. Graficy obiecują zatem kapitalne animacje postaci, fotorealistyczne tekstury otoczenia oraz twarzy - do 3 tysięcy polygonów przeznaczonych na każdego z przeciwników, zmienne warunki pogodowe etc. Dla tych, którzy lubią strzelanie powiązane z rozgrywką taktyczną, z pewnością jest to łakomy kąsek.

Star Wars Galaxies

Lucas Arts/SONY Online
RPG w świecie Gwiezdnych Wojen? A dlaczego by nie? Tam właśnie jest umiejscowiony - czasowo pomiędzy epizodem 4 i 5 - Star Wars Galaxies. Dzięki temu gracz napotka podczas wędrówki znane z filmów postacie, jak chociażby Han Solo, Jabba, Leia czy Boba Fetta. Podobnie jak w klasycznych erpegach, istnieje tu podział na profesje i gracz może zostać ryp, łowcą nagród, przemytnikiem, mechanikiem, farmerem czy muzykiem. Oczywiście nie ma mowy o jakimkolwiek limicie przy rozdzielaniu zdobytych punktów, tak więc np. farmer szybko może stać się wojownikiem. Ciekawostką jest natomiast to, że gracz nie musi opowiadać się po żadnej ze stron. Może przyjmować zlecenia na questy od rebeliantów, jak i zwolenników Imperium - możesz nawet otrzymać zlecenia od samego Lorda V. Przebogata jest "kreaturografia" SW Galaxies, bowiem autorzy postarali się, by w grze pojawiło się jak najwięcej potworów znanych z filmów i książek. Nie wszystkie z nich będą wrogami, część może pomóc graczowi, a z pomocą niektórych (np. Dewback) można pokonywać większe odległości. W przeciwieństwie do wielu innych

gier spod znaku SW Galaxies prezentuje się na screenach całkiem sympatycznie i można mieć nadzieję, że dostaniemy do rąk bardzo dobrego rolepleya, który zapewni nam kilka tygodni doskonałej rozgrywki.

Warcraft III

Blizzard
Czy wreszcie doczekamy się trzeciej części ojca wszystkich erteasów? Wszystko na to wskazuje, zatem pokrótce... W grze występują cztery rasy: ludzie, orki, mroczne elfy i umarli. Oprócz tego pojawiły się postacie neutralne, które nierzadko przeszkadzają w wykonaniu misji. Nowością są także bohaterowie. To właśnie te jednostki prowadzą do boju armie, rzucają potężne czary i podczas walki dodają całej armii specjalne bonusy. Oczywiście ich doświadczenie z biegiem czasu rośnie i tym samym uczą się nowych umiejętności. A propos czarów, to zmieniono całkowicie system sterujący ich rzucaniem i funkcjonowaniem. W czasie gry znajdziesz na mapie neutralne budynki, które służą do kupowania i sprzedawania przedmiotów posiadanych przez bohatera, lub do leczenia jednostek. Spore zmiany, a raczej usprawnienia zasły w trybie multiplayer. Nowa wersja Battle.net ma zapewnić graczom z całego świata szybką rozgrywkę, możliwość wymiany surowców pomiędzy graczami, zawieranie dowolnych sojuszy (także z komputerem) i kilka innych nowalijek. Jedną z głównych zmian w stosunku do Warcraft II jest przeniesienie świata Warcraft w trzecie wymiar. Grafika jest w pełni trójwymiarowa i robi niesamowite wrażenie. Aż ślinka cieknie na myśl graniu w Warcraft III.

Unreal 2

Take 2
Razem z Gemini nadal umieramy z rozkoszy na myśl o pierwszej części Niereczywistego, a tu z każdym dniem coraz bliżej do premiery sequela tego arcydzieła. Druga odsłona Unreala to, po pierwsze, nowy silnik, dzięki czemu gra, choć ciężko w to uwierzyć, prezentuje się



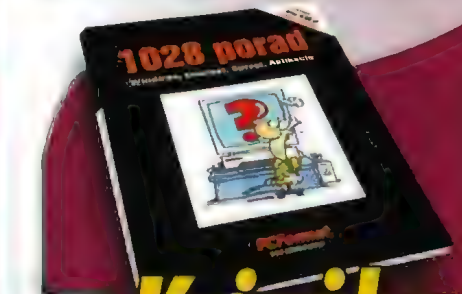
jeszcze lepiej od Unreala! Potwory, lokacje, ogień, wszelkie efekty świetlne... po prostu każdy element grafiki ma zadziwić graczy. Twórcy postanowili postawić na zabawę, zatem gra ma być bardzo szybka i dynamiczna. Do walki posłuży nam piętnaście broni - w tym rakieta i broń Obcych, jak np. Takkra. Bestia została zdecydowanie poszerzona o nowe, bardziej inteligentne stworzenia, choć nie zabrakło również naszego ukochanego Skara. O kulcie nie ma sensu zbyt długo rozprawiać. To na pewno będzie gra, która na miesiące przykuje mnie do monitora.

Ławka rezerwowych

Tak oto przedstawia się nasza "trzynastka" gier, na które najbardziej czekamy i z którymi wiążemy największe nadzieje na rok 2002. Nie trzeba być prorokiem, by stwierdzić, że przyszły rok będzie należał do shooterów oraz silniczków Q III. I na zakończenie kilka tytułów, w które - raczej na pewno - pogramy w roku 2002 i które mogą również zamieszać w rankingach na najlepszą grę: Anno 1503 (Electronic Arts), Hitman 2 (Eidos), Severance 2 (Codemasters), Soul Reaver 2 (Eidos), Team Fortress II (Sierra), Thief 3 (Eidos).

PCFormat

Grudniowy megapakiet pełen prezentów



Książka

- 1028 porad użytkownika komputera
- Windows 98
- Windows Me
- Windows NT
- Windows 2000
- Internet Explorer
- Netscape Navigator
- Sprzet
- MS Word
- Outlook Express
- MS Excel
- Paint Shop Pro
- Wolanie o pomoc

Jeden z 3



PC Format i CD Action w jednym

Nauka, praca i rozrywka dwie gazety

- 4 płyty
- pełne wersje programów
- pełne wersje gier
- niespodzianki
- tylko 16,50 zł

13 rozczarowań

roku 2001

Spisał Smuggler

1. Polityka polskich władz odnośnie Internetu

Aż szkoda gadać. Od paru lat wszyscy się zgadzają, że "internetyzacja" społeczeństwa (a szczególnie dorastającej części) jest ważna, niezbędna, konieczna itd. Każda kolejna ekipa rządząca twierdzi, że to jeden z jej priorytetów. Niestety wszystko kończy się głównie na gadaniu, biciu piany i tzw. ruchach pozomych. Kolejny roczek mija, a ceny za korzystanie z Internetu nadal są jednymi z najwyższych w świecie. Za to jakość łącz - odwrotnie proporcjonalna do kwoty, jakie płacimy za korzystanie z nich. Nasz telekomunikacyjny moloch nie zdradza nadmiernej chęci do wyrzucenia się tej części zysków, zaś konkurencja wprawdzie oferuje tańszy dostęp do Netu, ale nadal poza zasięgiem typowego nastoletniego użytkownika komputera. Szkoda.

2. Upadek targów ECTS

Ta zasłużona dla branży impreza z roku na rok karleje i traci na znaczeniu. Coraz mniej wystawców i ostantacyjnie ignorowanie jej przez rozmaite tuzi z branży źle wróżą tym targom na przyszłość. O ile będzie można przeboleć jeszcze przeniesienie "środku ciężkości" z ECTS w Londynie na Millie (Francja), to troszkę niepokoi fakt, że jeśli tak dalej pójdzie, to jedyna wielka impreza branżowa będzie miała miejsce raz do roku - i to w USA. Czy naprawdę przemysł "gierkowy" popadł w tak spory kryzys i przynosi tak niewielkie zyski, że Europy nie stać na zrobienie porządnej imprezy targowej?

3. Recesja na rynku prasy branżowej

Rok 2001 był niewątpliwie bolesny dla piśm branżowych i ciężki dla graczy (ew. na odwrot). Zwiększenie VAT-u (na zasadzie "czytanie to luksus, więc płać, fraterze!") + ogólne zwolnienie tempa rozwoju gospodarczego w Polsce + krach tzw. "e-gospodarki" + parę innych przyczyn sprawiło, że pod koniec tego roku nastroje branżowców szampańskie nie są. Recesję odczuliśmy wszyscy - dla jednych oznaczało to spadek sprzedaży, dla innych upadek. Z rynku zniknął w tym roku Reset i IO, waga się losy Gier Komputerowych. I podejrzewamy, że to nie koniec tej smutnej wyliczanki. Jasne, na miejsce tych, co odeszli, pojawiają się zapewne nowe piśma, ale kto wie, ile czasu dane im będzie pożyć i czy będą godnymi następcami tych, których już nie ma?

4. Duke Nuke'm Forever

Kolejny rok bez Książki. Właściwie to nawet nie nazwałbym tego rozczarowaniem - to można zaliczyć do normy, a to wcale nie jest śmieszne. Coraz mniej osób wierzy, że DNF w końcu pojawi się. Inni zaś obawiają się, że jeśli nawet tak się stanie - nie sprostą rozbuchanym oczekiwaniom graczy i gra - niezależnie od tego, jak będzie dobra - stanie się "chłopcem do bicia". Swoją drogą, DNF nie będzie sukcesem komercyjnym - ile by nie zarobił, to zapewne i tak nie zwróci pieniędzy, które włożono w kilkuletni proces tworzenia, kosztu zakupu kolejnych engine'ów itd. Tym samym wszystko wskazuje na to, że Książkę, jeśli w ogóle się odrodzi, to tylko po to, by umrzeć na dobre. Umarł Książę, nie(-ch) żyje Książę? A twórcom DNF wręczamy niniejszym medal Złotego Slimaka.

5. Max Payne

Wielka wrzawa propagandowa dotycząca tej gry stworzyła wokół niej otoczkę oczekiwań na Growego Mesjasza, oczekiwań na jakiś przełom. Liczono, że MP pchnie gry akcji w zupełnie nowym kierunku. Max Payne miał być "skokiem kwantowym", czyli tym, czym Doom dla Wolfenstein i Quake dla Dooma. A okazało się, że to "zaledwie" gra bardzo dobra, zawierająca parę dobrych pomysłów... I nic poza tym (no i za krótka). Zatem, nie ujmując niczego klasie MP i nadal podpisując się wszystkimi redakcyjnymi 'ręca-



mi" pod wystawioną mu oceną, uważamy, że MP na pewno nie był tym, czym określano go w anonsach. Stąd rozczarowanie. I tu mała prośba do speców od propagandy w firmach developerskich - robicie krzywdę produktom, które tak szumnie lansujecie. Troszkę wycucia, mniej fanfar i werbli, OK?

6. Gry sportowe ze stajni EA

Rok w rok jesteśmy raczeni kolejnymi edycjami NHL i FIFA (a do niedawna i NBA), z aktualną datą przy tytule. Trzeba jednak powiedzieć, że ostatnio są to produkty bardzo już jałowe, jeśli idzie o ich oryginalność. Wprowadzone w nich zmiany niewątpliwie satysfakcjonują maniaków danej serii, dla których istotne jest, że np. krążek ma teraz o 3 piksele więcej, a gracze X doświadczyli wagi, które zapuścił był w połowie sezonu. Aktualizacja składów + jakieś kosmetyczne poprawki (nie zawsze zresztą trafione) w engine'ie i w zasadach plus jeszcze bardziej realistyczna grafika itd. to trochę za mało jak na nowy i drogi produkt. Może zatem pora przystopować, wydawać tylko update'y do danego produktu, a raz na te 2-3 lata puścić NAPRAWDĘ różną od poprzedniej wersji gry? Swoją drogą, ciekaw jestem, ilu graczy byłoby w stanie rozpoznać, czy grają np. w NHL 2000, 2001 albo 2002, gdyby zaśnie im oczy i uszy podczas instalacji gry, a oślonięto podczas meczu? Wydaje się, że nie ma takich zbyt wielu. Niestety, PS. Dodać jednak należy, że najnowsza FIFA (2002) jest krokiem w dobrym kierunku i dobrze wróży na przyszłość.

7. Brak oryginalności i 'sequelizm' w grach

Szybki test: powiedzcie nam, jakie gry, stworzone w 2001, wniosły coś oryginalnego? OK, bullet time w Max Payne'ie - faktycznie dotąd tego nie było. Co jeszcze? Co - Black & White? O przepraszam, Bogiem byliśmy już w Populous, a rozmaite stwórkę hodowaliśmy i uczylimy choćby w Creatures. Co dalej? Colobot? Że możemy programować roboty, pisząc dlań specjalne

programiki? Heh, przetrwanie na obcej planecie było w starym Robinson's Requiem... a programowanie robotów pamiętam jeszcze z C 64 (tyle że tam używało się specjalnych symboli, zamiast wklepywać komendy). Nic nowego pod słońcem! No... dalej! Wybijanie dziur w ścianach a la Red Faction - dobra, za wielką nowość to nie jest, ale zawsze. Coś jeszcze? Hm...? Niestety - cisza. Naprawdę oryginalnych gier w roku 2001 NIE BYŁO. Ostatnie, jakie nam się od razu przypominają, to Thief i Homeworld. Branża w tym roku pożerała własny ogon. Niektórzy z braku oryginalności zrobili nawet atut. Bo czymże jest Serious Sam - zbiorom najbardziej ograniczonych chwytów w obrębie gier FPS! Ale tu zagrano ucieżkę - zamiast po cichu robić "pożyczki" albo udawać, że dana idea jest nowa - po prostu podano nam czysty ekstrakt, wręcz esencję gier FPS - radosną rzeźnię wspartą na leciutkim i wątpliwym fabularnym szkieletcie. Taki Doom 2001. Ecce gierka. (Bardzo fajna, swoją drogą). A to, że spora część wartych uwagi gier roku 2001 miała przy tytule dynastyczną cyferkę, to nawet szkoda mówić. Szkoda też miejsca, by dowodzić, że sequel, choćby nie wiem jak dobry, nie nadmiernie oryginalnego, z założenia, nie prezentuje.

8. Black & White

Wielka nadzieja graczy. Nie będziemy się wykrecać, gra nas zachwyciła i zafascynowała. Przez pierwszy miesiąc. Wszelako gdy opadły pierwsze emocje związane z wcieleniem się w boga, gdy już 30-metrowa krowa na smyczy stała się dla nas czymś równie normalnym jak spacer z psem pod blokiem, okazało się, że... gra przynudza. Wszystkie misje są do siebie bliźniaczo podobne. Że konieczność przechodzenia długiego tutoriala po instalacji gierki jednak mocno wnerwia. (Tak, wiemy, że to można ominąć - ale co



w sytuacji, gdy np. po nieprzewidzianym formacie dysku reinstalujemy grę? Co tu kryć - gdyby na zrecenzowanie B&W dano nam 3 miesiące, a nie 3 tygodnie, to jej ocena byłaby o jakieś 2 oczka niższa niż ta, którą jej daliśmy. Prawda jest bowiem taka, że B&W znakomicie UDAJE grę nowatorską i oryginalną. Wszelako po jakimś czasie gracz widzi, że jest to bardzo sprawną i efektywną realizacją tego, co już znamy od dawna. I wtedy jej grywalność odczuwalnie dołuje. Nie zniechęcamy was do grania w B&W - to (przez czas jakiś) fascynująca zabawa. A zresztą - każda gra kiedyś się nudzi, zatem trudno akurat mieć pretensje do B&W. Tyle że wypadłoby mieć świadomość, że nie jest to żadne objawienie - a tylko ciekawa gra. Ta świadomość nieco nas frustruje. Stąd obecność B&W na tej liście.

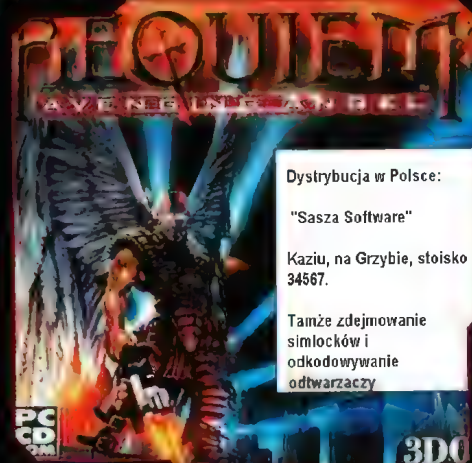


9. LucasArts & Star Wars

Przykro o tym mówić, ale firma przeżywa wyraźny kryzys twórczy - przynajmniej jeśli idzie o gry osadzone w realiach świata Star Wars. Trudno nawet powiedzieć, jaka była ostatnia ich gra w tym cyklu, a która wzbudziła entuzjazm graczy. W roku 2001 było o tyle lepiej, że... LucasArts NIE wydał żadnej nowej takiej gierki na PC. Brzmi to jak paradoks, ale jest chyba miernikiem głębi kryzysu, w jakim znała się firma. (SW Battlegrounds, w chwili gdy piszemy te słowa, funkcjonuje wyłącznie jako demo i na kolana też nie rzuca.) Można się pocieszać, że w 2002 może być tylko lepiej, bo gorzej już jest. Obi-Wan (na Xboxa, ale... kto wie?) i Jedi Knight 2 mogą być tego dowodem. Wszelako nie można ukrywać, że JK2 robi nie sam LucasArts, a podnający ludzie z Ravena (ci od Sof. Hexen itd.). A to też wymowny fakt.

10. Polski Typowy Gracz

Panowie - uderzyć się w pierś. Nadal kupujecie głównie na giełdzie i nadal głównie krytykujecie. Inicjatywy dystrybutorów, dążące do obniżki cen gier, przyjmujecie jako rzecz oczywistą i wręcz wam należną, zaś argument "na giełdzie jest taniej i piracka wersja niczym się nie różni od legalnej" wciąż jest powszechny. Podobnie jak "gry kosztują X, gdyby kosztowały połowę tego, to bym kupował oryginalny". Mówiliście to, gdy dolar kosztował 2 50 zł, a



Dystrybucja w Polsce:

"Sasza Software"

Kaziu, na Grzybie, stoisko 34567.

Tamże zdejmowanie
simlocków i
odkodowywanie
odtwarzaczy

typowa gierka - 150 zł. Mówicie to dziś, gdy dolar kosztuje 4.30 zł. a naprawdę dobre gry można kupić za 50-99 zł. Może w końcu skończyć marudzić, narzekać i wyczekiwać, aż wam podadzą pudełko z legalnym Quake IV za 8,50 zł plus GeForce 7 jako bonus, a w czynny sposób poprzecie legalnych dystrybutorów? (Te wszystkie słowa kierowane są naturalnie tylko do tych, którzy jeszcze nie nawrócili się na Drogę Cnoty.)

11. PC < Konsole

Ta tendencja niestety nasila się. Dawni PC-towi twórcy przestawiają się na robienie gier wyłącznie na te pudełka. I z roku na rok coraz więcej ciekawych gier powstaje wyłącznie na konsole, zaś konwersje (o ile są) prawie nigdy nie trzymają odpowiedniej dla PC-ta jakości. Robione są raczej na "odwal się", z wszystkimi irytującymi wadami konsol (np. brak save'ów w dowolnym miejscu, tekstury w low-res itd.). Dlaczego nie mogą pograć w

Tekkenu czy najnowszej Virtua Fighter? Toż nasze PC-ty udźwigną je bez mrugnienia diodą. Czemu nie wiem, jak to jest pojeździć sobie w Gran Turismo? Dlaczego nie mogę wspiąć się na Ciche Wzgórze czy podziwiać wrogów samurajskim mieczem w Onimusha Warlords? Dlaczego Obi-Wan będzie nawet chyba na Cameboya - a na PC nie? Ja wiem, proszę producentów, że PC to wielka niewiadoma, to Mega Wyjatek Krytyczny, to jedna wielka chodząca niekompatybilność. Nie to co konsola, gdzie jasne jest, jaki proces, jaka pamięć i jak to razem zadziała. Wszystko jasne. Ale ludzie - nie chcecie kasy od milionów graczy? Naprawdę nie chcecie? Wolicie sobie majstrować gry na Xboxa? Taaak? Bez łaski! Będziemy grać w Tetrisa.

12. "Gry?! - zgroza!!!"

Niestety w p smach itd. spoza branży gry nadal traktowane są jako a) źródło taniej sensacji, b) źródło wszelkiego zła. Pamiętacie zapewne, jak jedna ze stacji telewizyjnych najpierw zdemaskowała jedną grę jako satanistyczną (Messiah), a potem zrobiła aferę, że w kolejnej (TLU) w dialogach pojawiły się dosłownie cztery brzydkie (nie aż tak bardzo) słowa. (Ciekawe, że nie posłuchali dialogów w filmach, które emitują...) N'kogo nawet nie dziwi, że jakikolwiek materiał o grach komputerowych ilustrowany jest zawsze podobizną małolata, który namiętnie trnie w jakiś możliwie krwisty FPS. (A potem w wywiadzie 12-latek stwierdza, że np. "lubię zabijać, najepiej jak gościów rąbnę rakietą, to się tak fajnie rozpryskuje po ścianach"). Nasza redakcja od czasu do czasu nekana jest telefonami, w której pan/i X z redakcji pisma Y po k lku wstępnych komplementach przechodzi do meritum - np. żebyśmy zmagistrowali dla nich "listę najbrutalniejszych gier" albo coś w tym stylu bo on(a) pisze tekst o wpływie gier na psychikę dzieci. Reszty można się domyślać. A po 11.09.2001 było niemal oberwanie telefonu - stale i wciąż chciano się dowiedzieć czegoś na temat tytułów gier, w których niszczy się miasta (a najlepiej Nowy York, a już idealnie, jakby było coś o rozwalaniu WTC). Na moje propozycje, że pocam raczej te gry, w których tematem fabuły jest akcja ratunkowa podczas rozmaitych katastrofizmów, reakcje były niezbyt entuzjastyczne. Jakie gry nie pasowały do tezy 'nagrali się w takie gry jak [tytuł] i...'. Nie wspomnę już o tej dętej aferze, że ktoś tam dołączył do podręcznika w gimnazjum CD z gierką, która polegała na OBRONIE (obronie - nie niszczeniu!) Manhattanu przed bombardowaniem. (Grę stworzono długo przed 11.09.2001.) Jakby Manhattanu nie niszczone w co trzecim wysokobudżetowym filmie akcji... Tak czy inaczej - i my, i wy jesteśmy w świetle reflektorów ludźmi dziwnymi, może nawet zбочnymi, psychopatami, a kto wie, czy nie potencjalnymi przestępcami, którzy (póki co) realizują się tylko w rzeczywistości wirtualnej. Piękne dzięki, panowie i panie 'normalni'. Dzięki za tę przypisaną głębię. Dzięki za obiektywizm i dociekliwość. Wkrótce odwiedzcie was z railgunem. Bo wiecie, kocham strzelać prosto w te wasze wstrętne normalne gędy.

13. Spadek cen części komputerowych :)

Ślag człowieka może trafić, gdy po góra 6 miesiącach od daty zakupu widzi, że dany detal kosztuje albo o 30% mniej albo też za tę samą cenę może kupić coś dużo lepszego. Jakże frustrujące jest to, że sprzedaje się taki Woodoo 1 za 20 zł, gdy w '97 wybułito się na pół pensji :). O zgroz! zębów przypawia inkasowanie za 64 MB RAM 30 zł, gdy podczas ostatnich zakupów ta sama płytka kosztowała 170-200. Kurczę, tak nie może być! Ludzie, zaczniemy blokować sklepy, domagając się zakazu obniżek cen sprzętu. Wszystko ciągle drożeje - a tu nie? To musi być jakiś diabelski przekręt. Może spisek tych z Unii Europejskiej, którzy taką dumpingową polityką niszczą rodzimy przemysł komputerowy? Ludzie, sami powiedzcie - czy znacie choć jednego polskiego wytwórcę procesorów, pamięci RAM czy klonów GeForce'a? Nie?! No właśnie - zniszczono ich, zanim jeszcze powstałi. I tak oto nie zostaniemy drugim Tajwanem. Myślę, że tym się powinni zająć Nasi Kochani Politycy!

PCFormat

Grudniowy megapakiet
pełen prezentów

7 pełnych
wersji programów

AlamDV

Efekty specjalne z filmów
science fiction
w klipach wideo.



Office Ready

Zestaw ponad 300 szablonów
dla pakietu Microsoft Office.



Serv-U 2.5

Rozbudowany serwer FTP.

Cool Desk 3

Rozszerz swój pulpit!

PC Certify

Niskopoziomowe narzędzie
diagnostyczne oraz benchmark.

Ultra WinCleaner 2000

Narzędzie do konserwacji
systemu Windows.

DR. Web 32

Polskojęzyczny pakiet antywirusowy.

Akademia PC Format

Interaktywne kursy
Microsoft Office, HTML
i WWW, Paint Shop Pro

PCFormat

PCFormat

PCFormat

www.pformat.com.pl

13 najlepszych sportówek na blaszaka roku 2001

Eld "Naglfar"

W naszym trzynastym numerze nie mogło oczywiście zabraknąć sportu dla tych, którzy nie lubią się ruszać sprzed monitora, a chcą być modni i zastosować się do powiedzenia "w zdrowym ciele zdrowy duch". Choćby palcami stukając żywiłowo w klawiaturę, ale też można w ten sposób rozruszać mięśnie. Czytając poniższą listę, musicie jednakże pamiętać o tym, że jest to - po pierwsze - lista sportówek tylko na blaszaka. Po drugie, jest to moje notowanie, a zatem nie musi się pokrywać z waszymi typami. I wreszcie po trzecie, wychodząc z założenia, że wszelkie wyścigi to ścigalki, nie zamieściłem poniżej żadnej symulacji Formuły 1 czy też czegoś w tym rodzaju.

Championship Manager 3

Eidos

Bezapelacyjnie król wszystkich menedżerów piłkarskich i gra, która ma setki tysięcy oddanych fanów na całej kuli ziemskiej. Podobnie jak w kilku innych przypadkach, miałem poważny dyalemat, na którą część cyklu postawić. Zdecydowałem się na trzecią i to z kilku powodów. Najważniejszy z nich jest taki, iż jest to ostatnia, najdoskonalsza część sagi. Wprowadzie na półki sklepowe trafiło od czasu premiery CM 3

jeszcze kilka sekweli, lecz są to w zasadzie tylko dodatki. Tak więc uznaję CM 3 za ideał w rodzinie gier stworzonych przez braci Collyerów. Ciężko nawet wyliczyć wszystkie zalety CM 3, bo jest ich naprawdę kilkadziesiąt i żaden menedżer piłkarski nawet nie może pokusić się, aby wspiąć się na poziom CM 3. Ja kocham tę grę choćby za dużą liczbę dostępnych w niej lig, aktualne składy i świetnie odwzorowany system transferowy, duże możliwości taktyczne, adekwatny do finansów i wielkości klubu stopień trudności, cudny interfejs oraz... najwyżej w świecie - realizm całości. Po stronie zalet postawiłbym również przedstawienie spotkań. Wydaje mi się, że te pojawiające się na ekranie napisy dają graczowi możliwość włączenia wyobraźni. Wreszcie ostatnią wielką zaletą CM 3 jest grafika. Wprowadzie nie ona jest najważniejsza w menedżerach, ale przyjemniej się gra, patrząc na ładne i czytelne ikonki oraz sympatyczne tło.

DeLuxe Ski Jump 2001

Mediamond

Nie jestem pewien, ile dla fenomenu tej gry ma zasług Adam Małysz, a ile prostota jej samej, ale faktem jest, że DeLuxe Ski Jump 2001 to bezapelacyjnie hiciej zeszłej zimy. Miliony Polaków ogarniętych "Małyszomanią" grało w domach, szkołach i biurach w tę mieszącą się na dyskiecie gierkę: symulację skoków narciarskich ciężko ją nazwać. Aczkolwiek pewien realizm w tym wszystkim był, bo czyż na nasze skoki nie miały wpływu warunki pogodowe? Trudno do dziś uwierzyć, w jaki sposób gra z grafiką rodem ze Spectra, dźwiękiem z Commodore'a, bo-

gactwem trybów rozgrywki jak na Atari XL mogła zdobyć tak olbrzymią popularność? Stało się tak być może dzięki rewelacyjnej grywalności. Mało która gra dostarcza takich emocji jak lot w powietrzu kilku pikseli - che, che. No i po stronie zalet należy zapisać niskie wymagania sprzętowe umożliwiające grę w DeLuxe Ski Jump 2001 nawet na przedpotopowym sprzęcie.

FIFA 96

EA Sports

Ta pozycja na liście wzbudzi zapewne kontrowersje, gdyż każdy z graczy ma faworyta w kategorii FIFA. Ja wybrałem FIFA 96 z racji tego, że ciągle pamiętam, jak bardzo mnie zszokowała piłka kopana w tym wykonaniu kilka ładnych lat temu. To był wówczas skok w inny wymiar! FIFA 96 to wszak pierwsza piłka kopana w trzech wymiarach. Piękna grafika, znakomita animacja (dzisiaj może budzić ona lekkie uśmiechy), wysoka grywalność, kilka interesujących trybów rozgrywki i bardzo dobry dźwięk - to wszystko spowodowało, że w czasach, kiedy 486 był standardem, FIFA 96 okazała się wielkim hitem. Prawdę mówiąc, przy późniejszych odcinkach FIFA już nie miałem takiej zabawy...

NBA Live 98

EA Sports

Z tą grą wiąże mnie pewien sentyment. Jaki? Otóż recenzja NBA Live 98 debiutowała na łamach CDA. W nłczym to jednak nie zmienia faktu, że uważam NBA 98 za najbardziej nowatorskie dzieło w historii cyklu. Późniejsze części to albo nieznaczny krok w przód lub też w tył. Natomiast NBA 98 to wyraźny skok jakościowy w porównaniu do poprzedniej części. Lepsza grafika, więcej opcji dla pojedynczego gracza, bogatsza grafika i świetne animacje postaci oraz setki statystyk. Kolejny krok EA Sports w kierunku stworzenia z gry relacji telewizyjnej. W tamtych czasach NBA Live zdecydowanie przetrzała pozostare gry spod znaku EA Sports, tyle że w późniejszych latach sytuacja diametralnie się zmieniła.

NHL Hockey 2000

EA Sports

Najlepsza, według mnie, część tej cudownej serii symulacji hokeja. Częściom poprzednim czegoś brakowało, natomiast kolejne nie wnosły już tylu "no-



walijek" co NHL 2000. Edycja ta to przede wszystkim szokujący realizm, wysokie AI komputera, różnorodne tryby rozgrywki (w tym opcja treningu) i interesujący edytor. Nie bez znaczenia na odbiór produktu była również wysmienita oprawa graficzno-dźwiękowa. NHL 2000 odznacza się do tej pory śliczną grafiką i bardzo realistycznymi animacjami oraz kapitalnym komentarzem. To wszystko zaowocowało pierwszą dziesiątką dla gry sportowej w historii CDA. Moim zdaniem, właśnie przy okazji NHL 2000 chłopcy z EA Sports stworzyli coś niepowtarzalnego, wnieśli się na wyżyny umiejętności. Następne dwie części to już tylko odcinanie kuponów i zjadanie własnego ogona. Przynajmniej w pewnym sensie.

Premier League Stars 2001

EA Sports

Chyba żadna gra sportowa nie zaskoczyła mnie tak pozytywnie w ubiegłym roku jak właśnie PLS 2001. Spodziewałem się kolejnego nudnego klonu FIFA, tymczasem programiści zaproponowali całkowicie inne spojrzenie na piłkę kopaną. Zamiast sztywnej symulacji dostaliśmy świetną piłkę potraktowaną z przymrużeniem oka, ale za to ze znakomitą grywalnością. Bo cóż może być wspanialszego dla kibica piłki jak nie bramki? A tych w PLS 2001 nie brakuje. Gra jest "na tak", czyli wspaniale konstruuje się szybkie i widowiskowe akcje, pada sporo bramek etc. Kapitalna zabawa okraszona doskonałą grafiką (w końcu EA Sports) i dźwiękiem. Przesympatyczne wrażenie robią menuy z zabawnymi sylwetkami piłkarzyków; przypominają bardziej klocki Lego niż kopaczki. Cudna gra, lepsza o klasę od tego, co nam serwuje EA Sports pod znakiem FIFA od kilku lat.

Premier Manager 99

Gremlin

Gra, której kolejne części jeszcze kilka lat wstecz wytrwale rywalizowały z Championship Managerem. Batałję tę jednak przegrały, a firma Gremlin zakończyła chwałebną działalność. Ja jednak uważam serię Premier Manager za bardzo udaną, a wersję z cyferkami 99 za szczytowe osiągnięcie programistów z Gremlina. PM 99 to całkiem sporo opcji treningowych i taktycznych, świetna grafika, animacje przygotowane na engine'ie Actua Soccer 3, miłutki interfejs, a także doskonała muzy-

ka. Choć mimo wszystko była to gra ciut gorsza do Championship Manager 3. Wydaje mi się, że powodem upadku Premier Managera było to, że gra była skierowana raczej do młodszych graczy, nie zaś zagorzałych zapaleńców, jakimi niewątpliwie są fani CM.

Sensible Soccer

Sensible Software

Kolejna kultowa pozycja sprzed lat, która bawi po dziś dzień. Bardziej chyba zrecznościówka niż piłka kopana, bo jak określić sytuację, gdy 22 złepki kilku pikseli usiłują trafić w piksel nazywany piłką? W Sensible Soccer grało się mimo to świetnie, nawet z brakiem jakiegokolwiek realizmu, z bądziwną grafiką i utrudniającą grę kamerą, która przedstawia widok z góry na boisko. Na korzyść Sensible Soccera z pewnością przemawia szybkość rozgrywki; trzeba przyznać, że piłkarzyki poruszały się po murawie w tempie Śrusia Pedziwiata. Oczek, naprawdę ciężko jest w racjonalny sposób wytłumaczyć, dlaczego 9 na 10 osób, które spytałem o piłkę na blaszaka, wskazało na Sensible Soccera. Trudno wytłumaczyć fenomen, doprawdy.

The Manager

Gra dobrze znana właścicielom Amigi, Atari ST oraz 486. Dziś wzbudziłyby zapewne uśmiech politowania fanatyków Championship Managera, ale tak koło roku 1995 lub nawet wcześniej była to kultowa gra piłkarskich kibiców. Tylko jedna liga do wyboru, prymitywne opcje treningu, archaiczna grafika i beznadziejne (że nie wspomnę o ich ilości) animacje sytuacji podbramkowych, nierealistyczne przedstawione sprawy związane z kasą, a mimo to był to chyba pierwszy poważny menedżer piłkarski. Wciągał straszliwie i



kradł kolejne dni oraz noce. I tylko ja wiem, ile zdrowia kosztowały mnie zmagania z komputerowymi przeciwnikami. Warto wspomnieć, że gra w Niemczech była sprzedawana pod nazwą Bundesliga i oferowała rozgrywkę w lidze niemieckiej.

Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision



Zaskoczeni? Ja - ponieważ - również: che, che. Nie lubię przecież deskorolek i chłopców ubranych w za duże ciuchy. Dlatego obecność THPS 2 na mojej liście to ukłon w kierunku Yasia, Iwana i Gerniego, którzy bez opamiętania zagrywali się grą przez długie tygodnie i

koniec końców postawili jej dziesiątkę. Siłą rzeczy (Yasiu miał biurko przede mną) nawet ja zostałem zmuszony do oglądania Yasiowych popisów i listną trochę wiadomości o THPS 2. Jak powiadał moi redakcyjni koledzy, THPS 2 to nieprawdopodobna wręcz grywalność, świetne tryby rozgrywki, pozwalające do woli poszaleć, banalny interfejs oraz, podobno, pasująca do gry muzyka. Co do tego ostatniego to się nie wypowiadał, bo nie moje to rejonu muzyczne.

TV Sports Basketball

Ciężko już nawet zliczyć, która to gra w moim podsumowaniu, a w jaką grałem na pierwszym blaszaku. Widać, jestem sentymentalny. Jak sama nazwa wskazuje, tym razem koszykówka i rozgrywki - jakże by inaczej - NBA. Pamiętam, jak bardzo zazdrościłem wówczas wielbicielom koszykówki, że mogą grać w tak wspaniałą pod względem graficznym symulację, podczas gdy piłki kopane stały na dość niskim poziomie. Dlatego też gierdowałem zaciekle w TV Sports Basketball. Wprawdzie można mieć zastrzeżenia do realizmu i sędziów, ale grało się bardzo przyjemnie.

Ultimate Soccer Manager 98

Sierra

Mój numer dwa wśród menedżerów piłkarskich. Gra, która podoba mi się do dzisiaj z co najmniej kilku powodów. Po pierwsze, jest opcja pozwalająca graczowi na opracowanie własnych schematów, które potem zawodnicy wykonują na murawie. Fajna sprawa. Po drugie, USM 98 oferuje ciekawe opcje treningowe i taktyczne. Można nawet wysłać podopiecznych na zgrupowania, gdzie podnoszą swe umiejętności. Zupelnie przyzwyczajeni przedstawiają się opcje związane z rozbudową infrastruktury czy reklamą. Wreszcie wysoki poziom prezentuje grafika menuów, a także bardzo ładnie przedstawiono tu same spotkania. Swe-go czasu USM 98 był nawet lepszy od CM 2. Szkoda, że od kilku lat nie pojawił się żaden sequel.

World Cup 98

EA Sports

Przed latem roku 1998 moje rozczarowanie postawą EA Sports sięgnęło zenitu. FIFA 97 i 98 nie prezentowały tego, czego oczekiwałem, a co miała FIFA 96, czyli tej bajecznie wysokiej grywalności. Dlatego byłem też sceptycznie nastawiony do wydawanego ze znacznikiem EA Sports World Cup 98. Myślałem wówczas "Cóż można zmienić w grze przez pół roku?". A właśnie tyle czasu minęło od premiery FIFA 98. Okazało się, że dużo, bowiem World Cup 98 obfitował w zmiany zarówno pod względem rozgrywki, jak i grafiki - na lepsze. Rozgrywka zyskała polot i realizm, a animacje piłkarzy stały się bardzo przekonujące. Szkoda tylko, iż gra zgodnie z tytułem oferowała dość nieficelne opcje rozgrywki.

Końcowy gwizdek

Obserwując listę trzynastu (moim zdaniem) najlepszych gier na blaszaka, nie sposób nie zauważyć dwóch prawidłowości. Pierwsza to taka, że piłka kopana to jednak najpopularniejsza dyscyplina sportowa na świecie. Po drugie, prym wśród producentów sportówek wiede EA Sports. Ale o tym chyba dobrze wie każdy gracz.

PCFormat

Grudniowy megapakiet pełen prezentów



Windows XP

Wprowadzenie i praktyczne porady

- Instalacja
- Konfiguracja
- Pierwsze kroki
- Modyfikacje interfejsu
- Importowanie ustawień
- Obsługa sieci
- NTFS czy FAT32?

Ponad 40 stron kursów i warsztatów

Dostosowanie systemu (paski narzędziowe, schowek, hasło), tworzenia i formatowanie dokumentów, obliczanie i prezentacja danych, własny serwer FTP, grafika wektorowa, za dużo RAM-u?, udoskonalanie PhotoShopa, ramki na stronach WWW.

Komputer odzieżowy?

Minitest laptopów
Drukarki Canona
Tania laserówka HP

Gigabajty atrakcji!

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK O PS2

PlayStation®2

OFICJALNY MAGAZYN

ZAGRASZ?

DVD

MEMORY CARD

future
magazines

9 771472 312007

10

Wypełnij ankietę

i wygraj darmową Prenumeratę! Termin nadsyłania ankiet - do 15 stycznia 2002

Tradycyjnie już zapraszamy do wzięcia udziału w naszej ankiecie. To dzięki niej o wiemy się, jakie są życzenia już nie pojedynczych czytelników CDA - ale całych rzesz. A zawarte w ankiecie opinie na temat rozmaitych działów CDA pozwolą nam udoskonalić nasze pismo tak, by lepiej trafiło w wasze gusta. No a poza tym, czekają nagrody! 10 pierwszych ankiet, które dotrą do nas, nagrodzimy pudełkowymi wersjami najnowszych gier komputerowych. Autor najciekawszego sloganu reklamowego dla CD-Actiona wygra darmową prenumeratę na rok 2002 (13 numerów!).

Wpisz swoje dane:

1. Wiek:
2. Ilu mieszkańców (szacunkowo) liczy Twoja miejscowość?
3. Województwo:
4. Płeć:
a. mężczyzna ☐
b. kobieta ☐
5. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):
6. Do jakiej szkoły chodzisz?
a. podstawowa ☐
b. gimnazjum ☐
c. zawodowa ☐
d. średnia (technikum/liceum) ☐
e. policealna/pomaturalna ☐
f. studiuję w college'u ☐
g. studiuję na
h. już się nie uczę ☐
7. Do czego GŁÓWNIIE wykorzystujesz komputer?
a. do nauki ☐
b. do zabawy ☐
c. do pracy ☐
d. do tworzenia (grafika, muzyka itp.) ☐
e. do
f. w ogóle nie mam komputera :(☐

8. W moim komputerze mam:
Procesor:
a. P-250 MHz (*) lub mniej ☐
b. w przedziale 266-500 Mhz ☐
c. w przedziale 533-800 Mhz ☐
d. powyżej 800 Mhz ☐

(*) - albo Celeron/Athlon/Duron itp.

RAM:
a. do 16 MB włącznie ☐
b. do 32 MB włącznie ☐
c. do 64 MB włącznie ☐
d. do 128 MB włącznie ☐
e. do 256 MB włącznie ☐
f. więcej niż 256 MB ☐

Akcelerator grafiki:
a. nie mam akceleratora ☐
b. mam z 4-12 MB RAM na płycie ☐
c. mam z 16 MB RAM na płycie ☐
d. jeszcze lepszy! ☐

DVD:
a. mam napęd w komputerze ☐
b. jeszcze nie mam napędu, ale zamierzam kupić ☐
c. mam odtwarzacz DVD do oglądania filmów w TV ☐
d. właśnie mam zamiar taki odtwarzacz kupić ☐
e. mam lub zamierzam kupić PlayStation 2 ☐
f. nie interesuje mnie temat DVD ☐

9. Od kiedy czytasz CDA?
a. od pierwszego numeru ☐
b. od około 5 lat ☐
c. od około 4 lat ☐
d. od około 3 lat ☐
e. od około 2 lat ☐
f. od roku ☐
g. niemal rok ☐
h. kilka miesięcy i jestem nowy ☐

10. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?
a. nie ☐
b. tak ☐
podaj ich tytuły:

11. Kto Cię zachęcił do zainteresowania się CDA?
a. sam je odkryłem ☐
b. kolega/koleżanka ☐
c. sprzedawca ☐
d. reklama w TV ☐
e. inne

12. Dlaczego kupujesz CDA?
Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.
a. lubię czytać wasze artykuły ☐
b. podoba mi się wygląd tego czasopisma ☐
c. wszyscy kupują, to ja też ☐
d. chcę być oryginalny/a ☐
e. dla pełnej wersji gry ☐
f. ponieważ są 3 kompakt ☐
g. dla większości powyższych powodów ☐
h. w sumie sam nie wiem... ☐

13. Czy w Twojej miejscowości łatwo jest kupić CDA?
a. bez problemu ☐
b. muszę pilnować, żeby ktoś mnie nie wyprzedził ☐
c. zawsze są problemy ☐
d. nie mogę kupić CDA w mojej miejscowości ☐

14. Aktualna cena CDA z 3 CD (18,50 zł) to dla mnie:
a. tanio ☐
b. w sam raz ☐
c. może i drogo, ale warto płacić ☐
d. za drogo ☐
e. strasznie drogo, nie stać mnie ☐

15. Aktualna liczba stron w CDA to dla mnie:
a. za dużo ☐
b. w sam raz, ale źle zapełnione ☐
c. w sam raz i dobrze zapełnione ☐
d. za mało o stron ☐

16. Opracowanie graficzne CDA jest:
a. super ☐
b. bardzo dobre ☐
c. na dobrym poziomie ☐
d. słabe ☐
e. kiepskie ☐

17. Teksty w CDA są:
a. Z każdej grupy możliwości wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

a. za krótkie ☐
b. za długie ☐
c. w sam raz ☐
d. zbyt fachowe ☐
e. zbyt naiwne ☐
f. dobrze się je czyta ☐
g. odłotowe, z jajem ☐
h. sztywne, drętwe ☐
i. nijakie ☐
j. profesjonalne ☐
k. niezręczne ☐
l. bywa różnie, ale w sumie OK ☐
m. bywa różnie, ale w sumie kiepskie ☐

18. Oceń poszczególne elementy CDA w skali od 0 do 6 punktów przy następujących oznaczeniach:

X, nie zaglądam tam
0, dno!!!
1, cieniutko
2, "ujdzie w tło"
3, może być
4, dobre
5, bardzo dobre
6, rewelacja!

UWAGA (X) nie oznacza najniższej oceny. Jeśli wybierasz X, oświadczasz, że nie czytasz tego fragmentu CDA i że dany dział Cię nie interesuje, zatem nie potrafisz go ocenić. Najniższą oceną jest ZERO.

UWAGA Przy ocenach możesz dopisywać: A - oznacza, że dział jest za mały, B - za duży.

a. wstęp ☐
b. spis treści ☐
c. zawartość cover CD ☐
d. w produkcji ☐
e. coś nowego ☐
f. za pięć dwunasta ☐
g. recenzje gier ☐
h. sufler ☐
i. świnka ☐
j. pomocna dłoń ☐
k. Action Net ☐
l. FPP Zone ☐
m. Gamewalker ☐
n. Na Luzie ☐
o. relacje (z targów itp.) ☐
p. rozmaite kursy ☐
r. o grach inaczej ☐
s. recenzje programów użytkowych ☐
t. przemyslenia ☐
u. sprzęt ☐
v. zachęta do prenumeraty ☐
w. Action Redaction ☐
x. tipsy ☐

20. Moje ulubione strony/działy CDA to:

(maksymalnie dwa)

a.
b.

21. Wyrzucić z CDA!

(maksymalnie 2 działy/elementy)

a.
b.

22. Największa rewelacja CDA to:
(tylko jedna nazwa)

23. Czy chcesz nowego działu w CDA?

- a. nie
b. tak

Wprowadźcie

24. Co byłoby lepsze?

- a. CDA z ok. 200 stronicami i 2 CD za 18,50
b. CDA z ok. 150 stronicami i 3 CD za 18,50

c. CDA z ok. 200 stronicami i 3 CD za ok. 21,50

25. DVD w CDA

- a. popieram
b. popieram, ale na razie chcę też wersję z CD!
c. jest mi to obojętne
d. nie chcę!
e. absolutnie zabraniam!!!

26. Numer specjalny, czyli 13 CDA w roku, to:

1. Świetna sprawa - zawsze kupuję
2. Czemu nie - może kupię
3. Sam nie wiem
4. Po co? Na pewno nie kupię za rok!

Czy numer specjalny powinien być:

1. Po prostu dodatkowym CDA, bez żadnych (lub większych) zmian w stosunku do normalnego numeru.

2. Powinny być jakieś zmiany, ale bez przesady

3. Uważam, że powinien być znacząco różny od standardowego.

4. Im bardziej odmienny od normalnego CDA, tym lepiej!

Co twoim zdaniem powinno znaleźć się w numerze specjalnym:

A czego być nie powinno?

COVER CD

czyli kompaktki dołączane do CDA:

1. 3 CD to:

- a. nadal za mało
b. w sam raz!
c. za dużo

2. Pudełko na CD to:

- a. rewelacja
b. dobrze, że jest
c. niezły bajer, ale niekonieczny
d. niepotrzebny dodatek podnoszący cenę
e. bez sensu

3. Najlepszy pomysł na 3 CD:

- a. na pierwszym i drugim mają być demo, na trzecim pełna gra
b. na pierwszym i drugim mają być demo, na trzecim program multimedialny lub użytkowy
c. na pierwszym demo, na drugim gra, na trzecim program(y) użytkowe
d. na wszystkich trzech niech będą demo
e. na dwóch CD gry, na trzecim demo itp.
f. wszystko mi jedno
g. mam jeszcze inny pomysł

4. Oceń zawartość naszych płyt w skali od X do 6 (podobnie jak w przypadku zawartości czasopisma).

Przypominamy X - nie interesuje mnie; 1 - dno, 6 - rewelacja!

Dema gier

Dema użytkowników

Extras (filmy itp.)

Bonus 1

Bonus 2

FPP Zone

Pełne wersje gier

Pełne wersje użytkowników

RTS Area

Tawerna RPG

Action Mag

Emu Kouncik

Strefa WWW

Esensja

Sport Center

Speed Zone

5. Moje ulubione pełne wersje gier, które pojawiły się w CDA w tym roku (najwyżej 2 tytuły):

6. Jakiego działu brakuje w zawartości cover CD?

Miejsce na dodatkowy komentarz na temat CD-Actiona.

Tu można wpisać własne przemyślenia i propozycje dotyczące czasopisma, kompaktów, strony WWW i wszelkich innych aspektów CDA nieuwzględnionych w tej ankiecie.

KONKURS!

Jeśli chcesz, weź udział w konkursie na slogan reklamowy CD-Actiona. Ale nie układajcie haseł typu "CD-Action - full satisfaction", bo takich propozycji przychodzi najwięcej. Bądź oryginalny!!! Najciekawsze pomysły wykorzystamy w naszych reklamach prasowych, a autorów nagrodzimy upominkami firmowymi. Zwycięzca konkursu otrzyma darmową prenumeratę CDA!

Mój adres (wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie):

podpis:

Wyrażam zgodę na przetwarzanie powyższych danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o., 53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25 i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

Gospodarka rynkowa stawia

przed przedsiębiorstwami

nowe wyzwania.

Aby im sprostać potrzebna jest

wykształcona, dynamiczna

i odpowiedzialna kadra.

Edustrada do wiedzy

Zarejestruj się na naszym wortalu

www.edustrada.pl

do 31 stycznia 2001 r.,

a będziesz mógł skorzystać z wybranego kursu e-learning w promocyjnej cenie.

EduMatic i EduMatic Lite

umożliwią Wam prowadzenie

kontrolę i weryfikację procesów

dydaktycznych, opartych o media

internetowe.

EDUSTRADA

60-104 Poznań, Głogowska 277

tel. +48 0 /prefix/ 61 830 92 72

fax +48 0 /prefix/ 61 830 92 73

e-mail: info@edustrada.pl

www.edustrada.pl

najlepsze źródło wiedzy na temat e-edukacji

Nowości Sprzętowe

Ted Hung



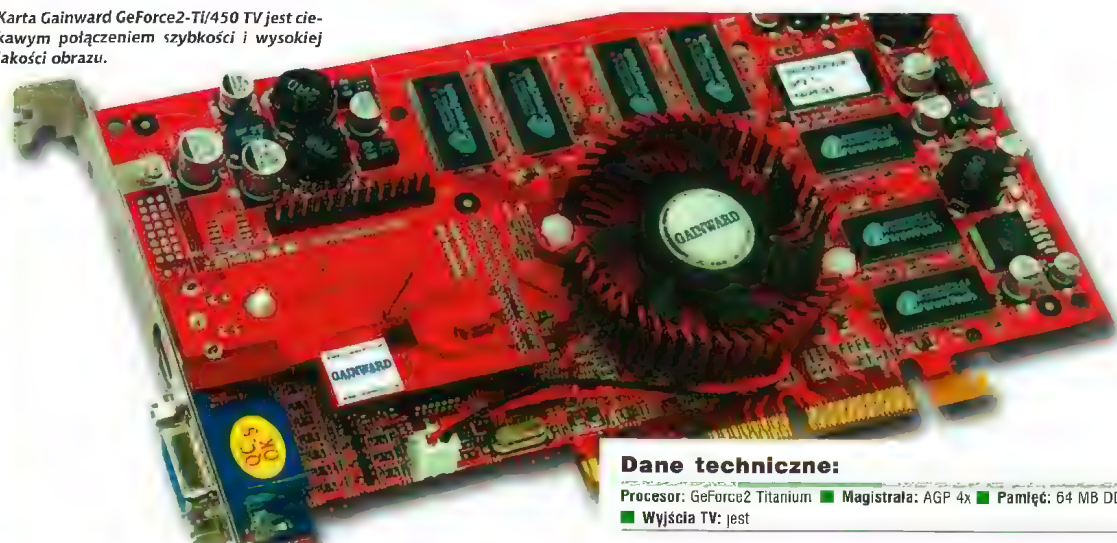
Redakcję CD-Actiona odwiedził Ted Hung (Manager Sales Division) z tajwańskiej siedziby firmy MicroStar. Dzięki temu mieliśmy okazję porozmawiać o sytuacji w branży producentów podzespołów komputerowych i to z osobą jak najbardziej kompetentną w tej dziedzinie. Otrzymaliśmy trochę informacji z pierwszej ręki na temat, jak wygląda sprawa walki dwóch potentatów w dziedzinie projektowania i produkcji chipsetów do płyt głównych, czyli Intel i VIA. MSI wstrzymała się oficjalnie z wypuszczeniem na rynek płyt z budzącym kontrowersje układem P4X266, gdyż nie chce narażać się na procesy sądowe i czeka na oficjalne rozwiązanie konfliktu pomiędzy oskarżającymi się wzajemnie chipsetowymi gigantami. Poza tym wiadomo, że kilku producentów wypadło z rywalizacji na rynku, gdyż nie wytrzymało konkurencji z prężnie działającymi firmami. Dokonało się także kilka fuzji, co najprawdopodobniej zaowocuje ciekawymi konstrukcjami. Jeśli chodzi o firmę MSI, to zamierza ona jeszcze bardziej umocnić drugą pozycję na liście producentów, którzy sprzedają największą ilość płyt głównych, a może nawet zagrozi pozycji, jaką od dłuższego czasu zajmuje Asus. Do większości nowych konstrukcji dołączony będzie tak zwany D-Bracket, czyli - umieszczony na śledzi z portami USB - zestaw diod sygnalizujących stan pracy płyty. Wcześniej były one montowane tylko na płycie, przez co podczas awarii trzeba było zdejmować obudowę. Dodatkowym zabezpieczeniem (poza opcjami BIOS-u) będzie SmartKey - mały moduł umieszczany w porcie USB z kilkoma układami elektronicznymi, które będą wykorzystywane przy szyfrowaniu danych na dyskach. System operacyjny będzie w stanie rozpoznać kod klucza (niepowtarzalny dla każdego egzemplarza), co pozwoli na bezpieczne przechowywanie (poufnych) danych na dyskach.

www.msi.com.tw

Po prostu ultra

W ofercie Alstor pojawił się kontroler firmy Promise, Ultra133(tm) TX2, przeznaczony do współpracy z dyskami Ultra ATA/133. Kontroler Ultra133 TX2 jest w pełni zgodny i wspie-

Karta Gainward GeForce2-Ti/450 TV jest ciekawym połączeniem szybkości i wysokiej jakości obrazu.



Dane techniczne:

Procesor: GeForce2 Titanium ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjścia TV: jest

Karta z tytanu?

Gainward GeForce2-Ti/450 TV

■ techNICK

Ostatnio na rynku pojawiło się kilka konstrukcji, które pretendują do tronu najwydajniejszej karty graficznej do komputerów PC. Wśród nich znalazły się produkty firmy ATI, w tym Radeon 8500, którego wydajność jest wręcz zadziwiająca. W obawie o utratę prymatu Nvidi zaprezentowała niedawno nową rodzinę akceleratorów graficznych oznaczonych nazwą Titanium.

Jedną z przedstawicielek kart wykorzystujących nowe układy jest Gainward GeForce2-Ti/450 TV, na której zamontowano kość Nvidi GeForce2 Titanium. Jest to w założeniu podobny układ do poprzedników i jest w stanie pracować ze zwiększoną częstotliwością taktowania zegara procesora. Na pokładzie zamontowano także dość szybkie pamięci (Etronteck 4,5 ns), które dodatkowo poprawiają pracę karty graficznej. Na kości akceleratora zamontowano radiator z wentylatorem, przypominający znany nam już Bue Orba. Spełnia on swoje zadanie znakomicie, gdyż nawet po dłuższej pracy na "wysokich obrotach" nie był zbyt gorący. Zdziwił mnie natomiast brak jakiegokolwiek chłodzenia pamięci, gdyż - jak wiadomo - one także potrafią się nagrząć, co może powodować błędy w wyświetlaniu obrazu. Zdziwienie moje nie miało granic, ponieważ przy standardowych ustawieniach osiągały temperaturę... pokojową. Ciekawostką jest spora możliwość nadaktowania zarówno procesora, jak i pamięci. Standardowe parametry, czyli 250 MHz (GPU) oraz 400 MHz (pamięci), są zmieniane przez sterowniki Gainwarda na 250/450, dzięki czemu całość działa znacznie szybciej. Co ciekawe, możliwości overclockingu na tym się nie kończą i możliwe jest ustawienie nawet 315 MHz dla procesora i 505 MHz dla pamięci. Przy takim wyższości układów wydzielają one więcej ciepła, ale niepotrzebne jest do-

datkowe chłodzenie (całość działała kilkadziesiąt minut bez problemu), lecz radziłbym w takim przypadku przytwierdzić do pamięci przynajmniej radiator.

Podczas testów okazało się, że karta generuje obraz o bardzo dobrej jakości, gdyż nasycenie kolorami, jak i kontrast we wszystkich rozdzielczościach stały na bardzo wysokim poziomie i odbiegały na plus od podobnych konstrukcji konkurencji, jakie dane mi było testować. Podobnie rzecz się ma w przypadku obrazu wyświetlanego na ekranie telewizora, gdyż bardziej soczyste kolory sprawiały, że filmy z DVD oglądało się z prawdziwą przyjemnością.

Do karty dołączono krążki ze sterownikami oraz programami do obsługi, a także aplikację WinDVD 3.0, pozwalającą na programowe odtwarzanie filmów DVD. Na trzeciej płycie znajduje się pakiet pełnych programów, jak i kilka wersji demonstracyjnych, których zadaniem jest korygowanie kolorów wyświetlanych w przeglądarkach internetowych oraz na pulpicie Windows, ale nie tylko.

Gainward GeForce2-Ti/450 TV jest kolejną ciekawą i udaną konstrukcją tegoż producenta, skierowaną do wszystkich, którzy nie mają zamiaru wydawać sporych kwot na akceleratory z GeForce3, lecz zależy im na wydajności, jakości obrazu na ekranie monitora, jak i telewizora, a także na dodatkowym wyciągnięciu "zapasowych" pokładów mocy drzemiących w karcie.

Gainward GeForce2-Ti/450 TV

Cena: 830 zł ■ Dostarczył: Multimedia Vision, ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68

■ świetna jakość obrazu ■ spore możliwości przetaktowania ■ brak chłodzenia pamięci

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

	Jednostka	Gainward GeForce2 Ti/450 TV 64 MB DDR	Gainward GeForce2 PRO/450 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit tps	267.6	266.4	266.4	271.4	149.6
	1600x1200 16bit tps	149.6	130.2	164.6	138.6	68
Quake II	800x600 32bit tps	264	263.4	275.3	266.8	139.4
	1600x1200 32bit tps	94	90.9	154.2	91	60.4
Quake III Arena	Fastest tps	160.1	161.9	166.1	164	142.4
	HQ 1024x768 tps	117.9	111.5	137.8	107.7	87.7
	HQ 1600x1200 tps	55.6	48.3	78.1	49.3	36.7
3D Mark 2000	Def. Bench 16bit 3DMarks	7900	7638	8230	7866	5383
3D Mark 2000	Def. Bench 32bit 3DMarks	6551	6166	8012	6109	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark 3DMarks	3762	3416	5283	3507	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz 256 MB RAM PC133, MS 6330, Windows 98 SE

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu

Szybka i czerwona

Aria na 6 głosów

MiNt Sound Card 3D (SD-8738S-6C)

■ Mike-L

Karty muzyczne są nadal udoskonalane, co owocuje pojawianiem się na rynku konstrukcji charakteryzujących się świetnymi parametrami i co ciekawe, także dość przystępnymi cenami. Tym razem zaprezentujemy urządzenie dokładnie odpowiadające powyżej wymienionym kryteriom.

MiNt Sound Card 3D do generowania i obróbki sygnału wykorzystuje układ CM18738 pozwalający na obsługę takich standardów, jak HRTF 3D (dźwięk przestrzenny), DirectSound 3D, A3DTM oraz DirectMusic. Ale największą zaletą niniejszej konstrukcji jest możliwość podłączenia do niej aż... sześciu (6) głośników! To już przyzwyk do tworzenia kina domowego, jak również do uruchomienia dźwięku przestrzennego w najnowszych grach. Oczywiście nie ma przymusu podłączenia aż tylu głośników naraz, co pozwala budować zestaw odsłuchowy stopniowo, wraz z przybywaniem gotówki.

Podczas testów podłączyłem zestawy stereo, potem wzbogacone Subwooferem, następnie kolejne dwie kolumny, by zakończyć dołożeniem głośnika centralnego, a dzięki instalowanym wraz ze sterownikami programom użytkowym i demonstracyjnym można było sprawdzić każdą z konfiguracji. Pozytywnie zaskoczył mnie dość niski poziom szumów generowanych przez układy karty, co nader dobrze świadczy o dopracowaniu konstrukcyjnym urządzenia.

Dodatkowym atutem jest polskojęzyczna instrukcja obsługi, która pozwala na bezproblemową instalację sterowników.

Jeśli ktoś szuka jak najtańszego sposobu wyposażenia komputera w kartę muzyczną, pozwalającą niskim kosztem zbudować wielokanałowy system audio, kino domowe czy cieszyć się przestrzennym dźwiękiem w grach, powinien zainteresować się konstrukcją MiNt Sound Card 3D.



Dane techniczne:

Procesor: CM18738/PCI 6cm MX ■ Wyjścia: głośniki przednie (stereo), tylne (stereo), subwoofer i centralny ■ Wejścia: wejście mikrofonowe i liniowe ■ Dodatkowe: port joysticka/MIDI

Obsługa sześciu głośników, kilku standardów kodowania dźwięku przestrzennego i wielokanałowego - to główne cechy karty dźwiękowej MiNt.

MiNt Sound Card 3D (SD-8738S-6C)

Cena: 49 zł ■ Dostarczył: Action Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (0 22) 877 06 14, faks (0 22) 877 06 20

■ obsługa do sześciu głośników ■ bardzo przystępna cena ■ wielkie problemy z chipsetem "BX"

Internet: www.action.com.pl, www.mint.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



PARKER

Zastanawiasz się, jaki prezent
kupić bliskiej osobie?

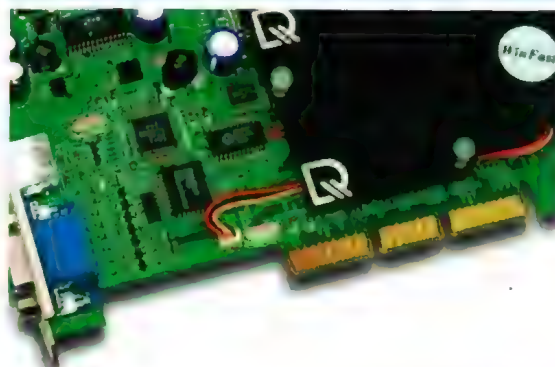
Nowości Sprzętowe

ra wszystkie cechy nowego standardu dysków twardych Ultra ATA/133, wśród nich maksymalny transfer danych 133 MB/s. W nowych produktach Promise zastosowano technologię CRC (high speed error checking), zapewniającą kontrolę poprawności zapisu przy najwyższych prędkościach obrotowych talerzy dysków oraz przy maksymalnym transferze danych. Dzięki nowemu BIOS-owi Ultra133 TX2 rozpozna i obsługuje pojemności dysków przekraczające 137 GB (bariera pojemności dla standardu Ultra ATA/100). Teoretycznie jest w stanie obsłużyć dyski o pojemnościach do 144 GB (to 120 tys. razy więcej niż 137 GB). Ultra133 TX2 pozwala na maksymalny transfer danych do 266 MB/s, jednak pod warunkiem że komputer wyposażony będzie w płytę główną z złączem PCI, tak towarowym zegarem 66 MHz. Ponadto posiada dwa niezależne kanały ATA/133, umożliwiające pracę urządzeniom, takim jak na przykład dyski, DVD-ROM y czy nagrywarki CD-RW, z najwyższą możliwą wydajnością. Do kontrolera można podłączyć maksymalnie 4 urządzenia ATA/PI, nawet goj do płyty głównej podłączone są już inne. Kontroler Ultra133 TX2 pracuje pod większością popularnych systemów operacyjnych: Microsoft Windows (XP/2000/NT/ME/98/95; Netware 3.12/4.1x/5x; Linux.

www.promise.com
www.alstor.com.pl

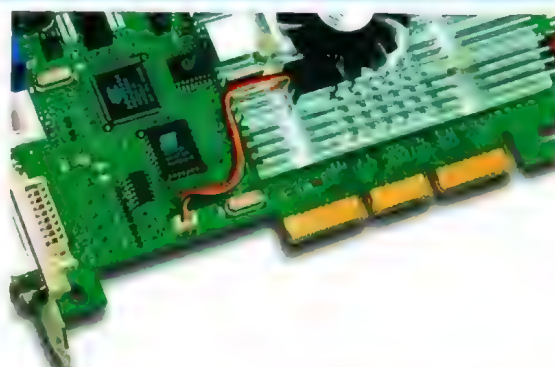
Nie ma jak wsparcie

VIA Techno ogies, producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych, potwierdził pełne wsparcie dla nowego procesora AMD Athlon(tm) XP 1800+ mającego architekturę QuantiSpeed(tm). VIA oferuje najszersze spektrum chipsetowych rozwiązań dla platform z Socket A. Na spektrum to składają się chipsety VIA Apollo KT266A, KT266, KT133A, KT133, KLE133, KM133 i KN133, które oferują wydajność i wartości dla segmentu rynku zaawansowanych technologii masowego (podstawowego), zintegrowanych rozwiązań i komputerów przenośnych. Wiodącą rolę wśród rozwiązań dla Socket A odgrywa najnowszy chipset VIA Apollo KT266A, decydujący o procesorze AMD Athlon XP 1800+. Chipset zawdzięcza swoją pozycję technologii zarządzania wydajnością, unikalnej modularnej architekturze VIA (V-MAP) oraz obsłudze pamięci DDR. VIA Apollo KT266A zoptymalizowano pod kątem maksymalnego wykorzystania architektury QuantiSpeed firmy AMD, co zaowocowało bardzo wysoką wydajnością systemów opartych na pro-



Dane techniczne:

Procesor: GeForce2 Titanium ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB SGRAM ■ Wyjście TV: jest



Dane techniczne:

Procesor: GeForce3 Titanium 200 ■ Magistrala: AGP 4x ■ Pamięć: 64 MB DDR ■ Wyjście TV: jest

Leadtek WinFast Titanium TH i WinFast Titanium 200 TDH

■ Mike-L

Leadtek od niepamiętnych czasów przedstawiał nowe konstrukcje niedługo po pojawieniu się najnowszych układów akceleratorów graficznych na rynku. Podobnie rzecz się ma z kośćmi Titanium, czyli nowszymi wersjami procesorów graficznych Nvidia GeForce2 i GeForce3, które niedawno trafiły do producentów kart.

Tym razem prezentujemy dwie karty ze stajni Leadtek, czyli WinFast Titanium TH i WinFast Titanium 200 TDH.

Pierwsza z nich wykorzystuje procesor Nvidia GeForce 2 Titanium i sześćdziesiąt cztery megabajty pamięci SGRAM. Opiswana przez kolegę technika karta Gainwarda jako jedna z niewielu korzysta z kostek DDR. W konstrukcji Leadteka nie zastosowano chłodzenia kości, ponieważ nie jest to wymagane przy standardowych ustawieniach taktowania, za to procesor chłodzony jest przez okazały radiator z ciekawie umieszczonym wentylatorem. Całości dopełnia wyjście telewizyjne.

Leadtek WinFast Titanium 200 TDH wyposażono w układ GeForce3 Titanium 200 (na rynku występuje jeszcze szybsza wersja oznaczona jako "500"). Nowinką jest zastosowanie sześćdziesięciu czterech megabajtów pamięci DDR o czasie dostępu równym 3,8 ns, co pozwala na wysokie taktowanie kości. Bardzo dobrze rozwiązano sprawę chłodzenia akceleratora i pamięci, gdyż opracowano radiator, który jednocześnie styka się z GeForce'em oraz układami pamięci, dzięki czemu są one chłodzone jednocześnie. Jego typu system sugeruje, że będzie możliwe spore podkręcenie parametrów karty, a konkretniej taktowania kości. Nie pomyliłem się, gdyż udało się wycisnąć z karty dodatkowe kilkadziesiąt procent szybkości pracy więcej niż zakładała specyfikacja producenta (niemal równa wersji 500). Kilkanaście kla-

tek więcej w najwyższych rozdzielczościach w grach pozwala na bardziej komfortową zabawę z doskonałą jakością obrazem oraz dużej szczegółowości detalami. Karta oprócz standardowych wyjść VGA i TV ma także złącze DVI dla cyfrowych wyświetlaczy (np. LCD).

Prawdziwą ciekawostką jest umieszczenie na obydwu kartach zestawu diod sygnalizujących stan pracy urządzeń, dzięki czemu łatwo zorientujemy się, czy akcelerator pracuje prawidłowo - co prawda, można je zobaczyć tylko przy zdjętej obudowie, ale zawsze lepszy rydz niż nic. Obydwie zawierają również, oprócz sterowników, oprogramowanie WinFox, pozwalające na monitorowanie parametrów pracy układów karty (temperatura procesora graficznego, prędkość wentylatora i napięcie zasilania). Aplikacja pozwala także na ustalenie nasycenia barw i na podkręcanie zegara akceleratora i pamięci. Dodatkowo do każdej z kart dołączono program WinFastDVD (odtwarzanie filmów DVD) oraz dwie gry (wykorzystujące możliwości układów) Dronez oraz Gunlok.

Test	Jednostka	Leadtek WinFast Titanium 200 TDH 64 MB DDR	Leadtek WinFast Titanium 200 TDH 64 MB SGRAM	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Gainward GeForce2 Ti/450 64 MB DDR	PowerColor TVKyto II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit	157.1	259.1	265.4	267.6	149.6
	1600x1200 16bit	143	144.6	164.6	149.6	68
Quake II	800x600 32bit	143	245.5	258.5	264	139.4
	1600x1200 32bit	143	90.3	275.3	94	60.4
Quake III Arena	Fastest	160.3	159.1	166.1	160.1	142.4
	HQ 1624x768	136.1	115.5	137.8	117.9	87.7
	HQ 1600x1200	83	55.1	78.1	55.6	36.7
3D Mark 2000	Default Benchmark 16bit	7936	7854	8230	7900	5363
3D Mark 2000	Default Benchmark 32bit	7704	6416	8012	6551	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark 32bit	5385	3742	5283	3762	2106

Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows 98 SE.

Leadtek WinFast Titanium TH

Cena: 759 zł* ■ Dostarczył: Microman, Al. Rodzińskiego 188b, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20 do 24, faks (0 32) 782 92 21

■ świetne oprogramowanie ■ spore możliwości przetaktowania ■ brak chłodzenia pamięci

Internet: www.microman.com.pl, www.leadtek.com

Leadtek WinFast Titanium 200 TDH

Cena: 1179 zł* ■ Dostarczył: Microman, Al. Rodzińskiego 188b, 40-203 Katowice, tel. (0 32) 203 98 20 do 24, faks (0 32) 782 92 21

■ niezła wydajność ■ ogromny potencjał przy podkręcaniu ■ diody mogłyby znaleźć się na śledziu

Internet: www.microman.com.pl, www.leadtek.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobre i drogie



AMD Athlon

AMD Athlon™ - procesory, dzięki którym najnowsze aplikacje działające na współczesnych komputerach domowych, notebookach, stacjach roboczych i serwerach w pełni wykorzystują swoje możliwości.

K7T266 Pro2 -RU / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- USB2.0 Host Controller
- Promise 20265R onboard
- AC'97 audio integrated



K7T266 Pro2 / VIA® KT266A chipset

- Supports AMD® Duron™/Athlon™/Athlon™ XP processor 600MHz up to 1800+MHz
- Supports DDR SDRAM 3GB
- 1AGP (2.0 1x/2x/4x)/1CRN/5PCI
- AC'97 audio integrated



K7T Turbo 2 / VIA® KT133A chipset

- Supports AMD® Athlon™/Athlon™ XP/Duron™ processor up to 1.5 GHz
- Supports SDRAM up to 1.5GB
- 1AGP / 5PCI / 1CRN / ATX
- AC'97 audio integrated



Możliwości:

USB 2.0

USB 2.0 posiada konstrukcyjnie przewidziane możliwości transferu danych na poziomie 480 Mbps, czyli 40 razy szybciej niż USB 1.1. Dzięki temu drukarki, skanery, kamery i szerokopasmowe połączenia sieciowe działają lepiej.

Smart Key

Klucz USB zabezpieczający Twój komputer przed nieuprawnionymi użytkownikami.

D Bracket

Bezpośrednio na śledziu znajdują się 4 diody diagnostyczne informujące o problemach systemu.

MSI
Micro-Star International

Gwiazda Pierwszej Wielkości...

(K7T266 Pro2-RU)

(K7T266 Pro2)



(K7T Turbo 2)

POWERED BY
DDR
MEMORY™

incom

INCOM SA
Wrocław (+71) 35 88 000
Warszawa (+22) 86 88 000
www.incom.pl



Nowości Sprzętowe

cesorach Athlon XP. "Jako producent numer jeden chipsetów obsługujących AMD jesteśmy dumni z naszych technologicznych osiągnięć wywodzących się z długoletnich kontaktów naszych firm", powiedział Richard Brown, dyrektor marketingu w VIA Technologies. "Udane połączenie nowego procesora AMD Athlon XP 1800+ z VIA Apollo K1266A tworzy bezkonkurencyjne rozwiązanie na rynku".

www.viatech.com

Mały NEC



Wkrótce firma Image Recording Solutions wprowadzi na polski rynek dwa nowe projektory multimedialne - NEC LT75z oraz LT150z. Nowe urządzenia, z wielokrotnie nagradzanej serii LT, ważą zaledwie 1,5 kg. Projektory NEC LT75z i LT150z oferują rozdzielczość SVGA i XGA. W stosunku do poprzednich modeli zwiększono w nich siłę światła - wynosi ona 1 000 ANSI lumenów. Gwarancją obrazu wysokiej jakości jest kontrast na poziomie 800:1. Uzyskanie tak doskonałego wyniku w projektorze o niewielkich gabarytach możliwe było między innymi dzięki zastosowaniu nowej technologii - Vortex, która pozwala uzyskać jaśniejszy i bardziej szczegółowy obraz o większej głębi i wierniejszym odwzorowaniu kolorów. Nowe projektory wyposażono także w rozwiązanie Advanced AccuBlend - pozwala ono uzyskać obraz w rozdzielczości innej niż natywna, bez widocznej utraty jakości obrazu. Wprowadzono także manualny zoom i focus. NEC LT150z - jako pierwszy projektor tej wielkości - posiada wbudowaną przegładkę prezentacji, uwalniając użytkownika od konieczności noszenia ze sobą laptopa. Dodatkową korzyścią zastosowania czytnika kart CompactFlash jest możliwość pobierania zdjęć do prezentacji bezpośrednio z aparatu cyfrowego. Projektory mają też port USB, który pozwala nie tylko na wymianę danych z komputerem, ale też na podłączenie myszki. Obsługa projektorów jest maksymalnie uproszczona - zastosowanie technologii AutoSense sprawia, że projektor automatycznie rozpoznaje dostarczony mu sygnał i sam dokonuje optymalnej konfiguracji.

www.nec.de

5 GB na karcie

Firma Kingston Technology poinformowała o wprowadzeniu na rynek nowego dysku twardego w formie karty PC Type II o pojemności 5 GB - DataPak(tm).

No to... jazda!



Dane techniczne:

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 2 m
Liczba przycisków: 8 ■ Force Feedback: jest

Logitech MOMO Force byłaby konstrukcją niemal idealną dla wyczynowego gracza, gdyby miała lepiej zaprojektowany moduł pedałów.

Logitech MOMO Force

■ Mike-L

Kierownice, pozwalające czerpać pełnię wrażeń z jazdy samochodem w komputerowych symulacjach, są dość drażliwym tematem, gdyż wysoka jakość wraz z doskonałymi parametrami wiąże się z dużymi nakładami finansowymi. Mniejsze pieniądze to niejednokrotnie kompromis i obniżenie jakości oraz możliwości sprzętowych, a to wiąże się z gorszą zabawą.

W kategorii urządzeń sterujących obiektami w grach Firma Logitech utrzymuje się w czołówce producentów, jeśli chodzi o ich jakość, a przewodzi w dziedzinie wprowadzania nowinek, także tych związanych z licencjami na różne produkty. Wcześniej mieliśmy okazję pograć dżojстикami, których kształt był kopią manetki z F1B - i tak jest aż do dnia dzisiejszego, gdyż kierownica opisywana w niniejszym tekście nosi logo MOMO. Firma ta znana jest z produkcji kierownic do samochodów rajdowych i jest jednym z najbardziej uznanych producentów. Skoro mamy takie podstawy, należy wnioskować, że również produkt Logitecha będzie najwyższych lotów, a o tym, czy tak jest, przeczytacie niżej.

Koło kierownicy... Zaraz, jakie koło, tym razem jest to owal spłaszczony u dołu, który wielkością zbliżony jest do stosowanych w realnych maszynach. Płytkę czołową jest wykonana z metalu, zaś na niej umieszczono sześć przycisków oraz dwie diody sygnalizujące stan pracy urządzenia. Pod kołem znajdują się skrzydełka umożliwiające ręczną (sekwencyjną) zmianę biegów w grach samochodowych. Kierownicę połączono z modułem zawierającym pedał gazu oraz hamulca - do niego podłączano także zasilacz sieciowy dostarczający niezbędnej do pracy zestawu energii. Podstawka, na której opierane są pięty, pokryta aluminiową płytką, a powierzchnie pedałów, stykające się ze stopami, składają się z plastiku i metalu. Niestety resztę elementów konstrukcji wykonano z tworzywa sztucznego, a wydawało się, że będzie więcej aluminium... Poczekamy do następnego projektu. Jeśli chodzi o mechanizmy użyte przy konstruowaniu modułu pedałów, muszę zganić producenta, gdyż praw-

dopodobnie "cała para" poszła w koło kierownicy i pominięto ten element. Pedały działają na tyle miękko, że dokładne porcjowanie nacisku jest możliwe, lecz dość szybko powoduje zmęczenie mięśni łydek oraz stóp. Za ten element przyznaję zdecydowanie minus.

Kierownica, którą zawieszono na łóżysku kulowym i przymocowano do czerwonej podstawy, jest wykonana bardzo solidnie i już na pierwszy rzut oka widać, że znieśie wszelkie katusze. Ciekawostką i pewną dozą ekskluzywnego wykończenia jest pokrycie całego "koła" skórą wysokiej jakości (ręcznie obszywana). Dzięki temu nawet bardzo długie granie nie powoduje pocenia się dłoni, co wydatnie wpływa na komfort zabawy.

Logitech MOMO Force, jak nazwa wskazuje, ma wbudowaną technologię Force Feedback, czyli "po naszymu" sprzężenie zwrotne. System ten symuluje wstrząsy, jakie są przenoszone na koło kierownicy z kół pojazdu poruszającego się po różnego rodzaju nawierzchniach. Silniczki są na tyle silne, że są w stanie niemal wyrwać kółko z rąk kierowcy, co u mnie objawiło się szybkim zmęceniem przedramion już po kilku odcinkach specjalnych rajdu. Przyznam, że jeśli podobnie czują się wszyscy kierowcy rajdowi, to mają naprawdę ciężką pracę. Oczywiście nie trzeba się tak męczyć i w opcjach sterownika przewidziano możliwość regulacji poziomu wstrząsów (ja jeździłem na maksymalnych ustawieniach), siły powrotu kierownicy do pozycji "0", co pozwoli nawet dzieciom na komfortową zabawę.

Przyznam, że gdyby nie niedopracowany moduł pedałów, zestaw Logitech MOMO Force byłaby najlepszą konstrukcją dostępną na rynku; a do pełni szczęścia brakowałoby mi jedynie wstrząsów na pedałach oraz manualnej skrzyni biegów. W obecnej postaci jest tylko jedną z kilku konstrukcji, którymi warto się zainteresować, jeśli posiada się odpowiednią ilość pieniędzy.

Logitech MOMO Force

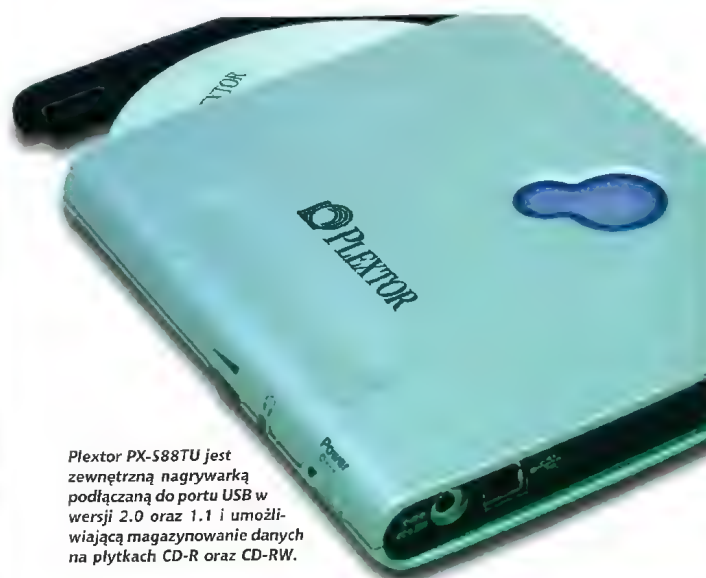
Cena: 780 zł ■ Dostarczony: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 85 06

doskonała imitacja, a Force Feedback ■ pokrycie skórą koła kierownicy
zbyt miękko działające pedały

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Dla cenionych luksus



Plextor PX-S88TU jest zewnętrzną nagrywką podłączaną do portu USB w wersji 2.0 oraz 1.1 i umożliwiającą magazynowanie danych na płytach CD-R oraz CD-RW.

Dane techniczne:

Interfejs: USB 2.0 lub 1.1 ■ Zapis CD-R/W: 8x/8x (4x/4x przy USB 1.1) ■ Odczyt CD: do 24x (6x przy USB 1.1) ■ Overburning: jest ■ Zabezpieczenie Buffer Underrun: jest
Oprogramowanie: Nero 5.5

Nagrywarka USB

Plextor PX-S88TU

■ techNICK

Na łamach CD-Actiona opisywaliśmy już niemal każdy rodzaj urządzeń służących do umieszczania danych na krążkach CD-R, CD-RW, DVD-R czy DVD-RW. Tym razem, jeśli przeczytacie dalszą część artykułu, dowiecie się czegoś więcej o konstrukcji firmy Plextor, znanej z tworzenia świetnych jakościowo nagrywarek.

Plextor PX-S88TU jest urządzeniem nietypowym, co widać już na pierwszy rzut oka, gdyż bardziej przypomina dziwną srebrną księżkę niż nagrywkę. Co ciekawe, gabaryty tej konstrukcji są niemal dwa razy mniejsze od spotykanych dotychczas nagrywarek wewnętrznych. Plextor PX-S88TU jest urządzeniem zewnętrznym, czyli posiadającym własną obudowę i pracującym poza obrębem obudowy komputera. Z komputerem komunikuje się on poprzez złącze USB w wersji 2.0, co nie oznacza wcale, że nie będzie współpracował z USB 1.1.

Przy USB 2.0 nagrywanie może być dokonywane z ośmiokrotną szybkością tak dla krążków CD-R, jak i CD-RW, a odczyt z maksymalną prędkością dwadzieścia cztery razy przekraczającą standard. Po podłączeniu do portu pracującego w standardzie 1.1 zapis zmniejsza się do czterokrotnej prędkości, a odczyt do sześciokrotnej. Jak widać, przy szybszym ładowaniu można praktycznie w niespełna kilkanaście minut zmagać się z ponad sześćset megabajtów na płycie, co wystarcza przy większości zastosowań tego typu urządzeń. Ciekawostką jest możliwość bezproblemowego przenoszenia danych z komputerów przenośnych, choć w tym przypadku występuje jeden mankament, ponieważ nagrywarka wymaga zewnętrznego zasilania.

Dołączona aplikacja Nero Burning Rom 5.5 pozwala w pełni wykorzystać możliwości urządzenia.

Plextor PX-S88TU okazuje się świetnym urządzeniem, choć ogranicza jego zastosowanie konieczność dostępu do zasilania sieciowego, no i cena, która może odstraszać nabywców. Jeśli jednak czegoś takiego szukaliście i stać was na to, proszę bardzo, nie może nic zarzucić konstrukcji Plextora.

Plextor PX-S88TU

Cena: 1740 zł ■ Dostarczony: ALSTOR S.C., 03-310 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 675 45 10, faks (0-22) 675 43 10

niewielkie gabaryty ■ podłączenie przez USB
cena

Internet: www.alstor.com.pl, www.plextor.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu

Nietypowa nagrywarka



Bo prezentem była zasłona...

Nowości Sprzętowe



5 GB. Przenośny dysk twardy DataPak, o wymiarach karty kredytowej, pasuje do dowolnego gniazda kart PC Type II w aparatach cyfrowych, palmtopach, notebookach, komputerach stacjonarnych i innych urządzeniach cyfrowych. Doskonałą wiadomością dla profesjonalnych fotografów jest fakt, że DataPak 5 GB pomieści ponad 1.700 nieskompresowanych zdjęć o wysokiej rozdzielczości 3,1 megapiksela. Dave Bennett, global product manager Kingston Technology i odpowiedzialny za rozwiązania pamięci cyfrowych, powiedział: "Kingston dwu i półkrotnie" zwiększył pojemność dysku w stosunku do poprzedniej wersji 2 GB. Przy coraz większej popularności gniazd kart PC Type II w urządzeniach cyfrowych karty DataPak są doskonałym narzędziem dla użytkowników sprzętu przenośnego, którzy potrzebują dodatkowej pojemności pamięci masowych". DataPak 5 GB zużywa tylko 15 mA prądu w trybie uśpienia i oczekiwania, a w trybie dostępu zaledwie 350 mA. Przy tak niskim poborze mocy oferuje użytkownikowi możliwość dłuższej pracy urządzeń cyfrowych z zasilaniem baterijnym.

www.kingston.com

16 cali



Nowy monitor LCD SONY M61 dostępny jest w ofercie firmy INCOM. Dzięki obudowie slim-line doskonale nadaje się do nowoczesnego biura, gdzie wiodącą rolę na przekątną (41 cm) i minimalną ilość zajmowanej powierzchni na biurku jest bardzo ważna. SONY M61 ma dwa wejścia sygnału wideo, analogowe i cyfrowo-analogowe DVI-I, zawiera zintegrowane głośniki stereo oraz wyjście typu jack dla słuchawek. Monitor pozwala na wyświetlenie rozdzielczości w trybie 1280 x 1024 85 Hz, ma płaską 0,248 mm oraz wymaganą normę TCO99. Oprócz standardowych funkcji LCD, SONY M61 oferuje inteligentny system Auto-Adjust, dostosowujący automa-



MSI K7T266 Pro2-RU jest tym, na co czekali użytkownicy.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron/Athlon Podstawka: Socket A (462) Pamięci: DDR Chipset: VIA VT8366A/VT8233 Złącza: AGP 4X*1, PCI*5, CNR*1 Kontroler RAID: Promise Inne: wbudowany układ dźwiękowy AC'97, SmartKey

Wiele... Bardzo wiele...

MSI K7T266 Pro2-RU

techNICK

...otrzymujemy, kupując płyty MSI, gdyż firma ta wyszła z założenia, że potencjalnym nabywcą warto zapewnić wysoką jakość oraz pełne wsparcie przy tworzeniu i użytkowaniu systemów komputerowych zawierających produkty tegoż wytwórcy.

MSI K7T266 Pro2-RU jest konstrukcją, która ze wszech miar warta jest przybliżenia naszym czytelnikom, ponieważ zawiera wszystko, co potrzebne jest nawet najbardziej wybrednym; oferuje nawet coś więcej. Obsługuje wszystkie procesory z rodzin AMD Duron i Athlon przy jednoczesnej obsłudze pamięci DDR (nie obsługuje SDRAM-u). Płyta posiada wbudowany kontroler RAID oraz możliwość obsługi czterech urządzeń pracujących w standardzie USB 2.0 i kolejnych czterech wymagających USB 1.1 (w sumie osmiu!). Zaawansowane funkcje monitorowania parametrów płyty (program PC Alert III), jak i podzespołów na niej montowanych pozwalają uniknąć poważniejszych awarii. Aplikacja FuzzyLogic III wspomaga wszystkich, którzy chcą podkręcić parametry procesora. Do zestawu dołączono tak zwany D-Bracket, czyli śledź z zamontowanymi dwoma portami USB 1.1 i czterema diodami diagnostycznymi. Drugi zawiera cztery porty USB 2.0. Kolejną ciekawostką jest opcjonalny SmartKey, czyli mały moduł podłączany do portu USB i pozwalający na szyfrowanie danych na dysku twardym w taki sposób, by można je było odczytać tylko z podłączonym modulem.

Jeśli macie zamiar kupić płytę główną, która spełnia wymagania najwybredniejszych użytkowników i oferuje wysoką wydajność oraz funkcjonalność, polecam konstrukcję MSI K7T266 Pro2-RU, gdyż praktycznie nie znalazłem wad w tym urządzeniu.

MSI K7T266 Pro2-RU

Cena: 739 zł (bez RAID-a 629 zł) Dostarczył: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088

świetne parametry i możliwości SmartKey cena

Internet: www.incom.com.pl, www.msi.com.tw

Panasonic SV-SD75, jak na odtwarzacz MP3, charakteryzuje się niezwykle kompaktowymi wymiarami oraz ciekawymi pomysłami na sposób noszenia go przez użytkownika.



Dane techniczne:

Nośnik: karta SD Card Waga: 43 g (bez baterii) Zasilanie: jedna bateria AAA Dodatkowe: słuchawki, pasek, etui ("zegarek")

Zegarek, wisior czy po prostu odtwarzacz?

Panasonic SV-SD75

Maciej Lewczuk

Odtwarzacze muzyki zapisanej w formie plików MP3 ciągle ewoluują, co powoduje projektowanie coraz ciekawszych i mniejszych urządzeń. Niektóre firmy oferują już kurtki, spodnie czy - w ekstremalnych przypadkach - buty z konstrukcjami pozwalającymi rozkoszować się muzyką w czasie codziennych prac czy rekreacji.

Panasonic zaproponował niedawno odtwarzacz oznaczony symbolem SV-SD75, który charakteryzuje się bardzo niewielkimi gabarytami oraz sporymi możliwościami. Urządzenie to wykorzystuje karty pamięci SD Card (dołączono nośnik o pojemności 64 MB). Utwory przenoszone są do pamięci karty za pomocą specjalnego czytnika podłączanego do portu USB, a wszelkich czynności można dokonać za pomocą aplikacji RealJukebox (konwersja muzyki do plików MP3, transfer danych).

Panasonic SV-SD75 może być przenoszony w kieszeni, zawieszony na szyi na dołączonym pasku lub zakładany jak... zegarek na rękę (specjalny pokrowiec z bransoletą). Aby dostarczyć energii na kilka godzin ciągłego odtwarzania, wystarczy jedna bateria lub akumulator AAA (mikropaluszek). Obudowa wykonana z metalu powinna wytrzymać większość tortur, jakim może zostać poddany odtwarzacz (upadki, siadanie na nim czy przypadkowe nadeptanie).

Dźwięk odtwarzany na wysokiej jakości słuchawkach dousznych jest czysty i przy podbiciu basów (S-XBS) odpowiednio mocny. Przyciski są dobrze rozmieszczone i bardzo łatwo dostępne podczas noszenia na ręce lub szyi. Pokrętko pozwala na wyłączenie klawiszy (HOLD), przełączenie w tryb obsługi odtwarzania, jak również wybór opcji dodatkowych (wzmocnienie basów, powtórzenia utworów).

Panasonic SV-SD75 jest nad wyraz udaną konstrukcją, którą polecić można każdemu, kogo stać na wydanie na nią ponad dwóch tysięcy złotych

Panasonic SV-SD75

Cena: 2299 zł Dostarczył: PANASONIC POLSKA Sp. z o.o., al. Krakowska 4, 02-284 Warszawa, tel. (0 22) 338 11 00, faks (0 22) 338 12 00

małe wymiary doskonały dźwięk nietypowe sposoby noszenia cena

Internet: www.panasonic.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Zaskakująco dobre



Nowa konstrukcja Logitecha przeznaczona jest dla osób, którym nie wystarcza rozdzielczość oferowana przez myszy dostępne na rynku.

Dane techniczne:

Technologia: optyczna Podłączenie: USB, PS/2 Liczba przycisków: 4 Dodatkowe: podwójny układ diod laserowych

Podwójny promień

Logitech MouseMan Dual Optical

Maciej Lewczuk

Aby zadowolić użytkowników, działy badawcze wielu koncernów pilnie wysłuchują ich uwag i starają się wyciągnąć z nich odpowiednie wnioski. Tego typu zabiegi owocują powstawaniem coraz doskonalszych urządzeń dla zarówno szarego użytkownika, jak i dla wyspecjalizowanej grupy odbiorców.

Od czasu wynalezienia myszy odczytujących ruch ręki za pomocą promienia światła, które generują diody i odczytywane jest przez odpowiednie sensory. Firma Logitech starała się udoskonalić tę konstrukcję. Pierwsze modele korzystały z rastrowych podkładek, zaś obecnie składają się one z czerwonej diody laserowej; producent MouseMan Dual Optical poszedł o krok dalej. W wymienionym urządzeniu zastosowano podwójny układ optyczny, dzięki czemu sprężystą rozdzielczość podniesiono do wartości ośmiuset punktów na cal (800 dpi). Mankamentem dotychczasowych myszy było odczytywanie ruchu po skosie, co owocowało skokowym przemieszczaniem się kursora po ekranie. Teraz każdy grafik, projektant czy nawet gracz doceni możliwość precyzyjnego przemieszczania obiektów, kreślenia figur czy wykorzystywania myszy Logitech do innych celów. Przyznam, że pracowałem z tym urządzeniem doskonale, jednak nie zastąpi ono nawet amatorskich tabletek, które przy projektowaniu oraz rysowaniu są doskonalsze. Nasz redakcyjny maniak pierwszej części Quake'a stwierdził, że pomimo podwyższonej dokładności nowe konstrukcje nie odpowiadają mu, ponieważ zbyt wolno przesyłają sygnały do komputera. Skoro tak mówił, pewnie tak jest, mnie grało się dobrze - ale nie jestem "zawodowcem" w tej dziedzinie.

Logitech MouseMan Dual Optical jest tańszy od większości nawet amatorskich (prostych) tabletek i pewnie dlatego znajdzie potencjalnych nabywców, którzy cenią klasyczne myszy, ale brakowało im do tej pory precyzji w prowadzeniu kursora.

Logitech MouseMan Dual Optical

Cena: 198 zł Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633 11 99, faks (0 22) 693 86 06

bardzo wysoka rozdzielczość sprzętowa dokładniejsze prowadzenie kursora po skosie nie zastąpi tabletu

Internet: www.logitech.com, www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

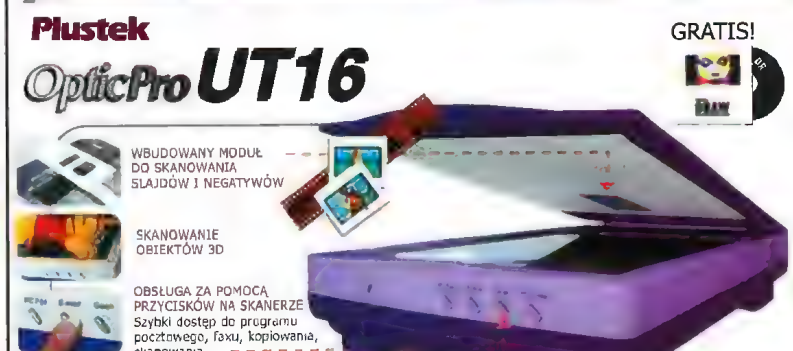
Myszka dla wymagających

Plustek - lider na rynku skanerów płaskich!



...a powinien być skaner

Plustek
The Ultimate In Office Imaging



Plustek OpticPro UT16

WBUDOWANY MODUŁ DO SKANOWANIA SLAJDÓW I NEGATYWÓW

SKANOWANIE OBIEKTÓW 3D

OBŚLUGA ZA POMOCĄ PRZYCISKÓW NA SKANERZE

Szybki dostęp do programu pocztowego, faxu, kopiowania, skanowania.

OPROGRAMOWANIE:

- CorelDRAW 8 Classic
- CorelDRAW 7 SE POLSKA WERSJA
- Corel Draw, Corel Photo Paint, Corel Multimedia
- Corel OCR Trace, Corel Management, Corel Scan
- Członki True Type i Type 1
- OCR Fine Reader 4.0 Sprint POLSKA WERSJA
- Action Manager 32, Acrobat Reader 4.05
- Presto! Nowy pakiet oprogramowania graficznego - biurowego i archiwalizacyjnego: ImageFolio LE, PageManager, Mr. Photo, Image Explorer, PageType

ROZDZIELCZOŚĆ:

- optyczna 600x1200 dpi
- interpolowana 19200 dpi

LICZBA KOLORÓW:

- 42 bit/pixel (max. 48 bit/pixel)

OBŚZAR SKANOWANIA:

- A4 (210 mm x 297 mm)
- slajd/negatyw 35 mm

PODŁĄCZENIE:

- USB

PLUSTEK ASSISTANCE:

- 2 lata gwarancji
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- certyfikat bezpieczeństwa
- pomoc techniczna (przez telefon, e-mail, www)

409.-
CENA

tel. (0 22) 853 7000
http://www.plustek.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany cen i parametrów technicznych produktów. Redakcja nie stanowi oferty handlowej.

Prenumerata

pod choinkę - święte słowa!
(mówi Mikołaj)



**Wyjątkowa oferta
prenumeraty
z okazji wydania
numeru 13!**

Uwaga prezent!
Dodatkowo do każdej
rocznej prenumeraty
2 płyty CD za darmo!

Tylko w tym numerze
wpłata 156 zł na
roczną prenumeratę
zapewni Ci otrzymanie
13 numerów pisma w cenie 12!



13

+



= 156 zł

Oszczędzasz 84 zł 50 groszy
- czyli cztery numery CD-Action za darmo
+ około 10 zł!

>>>

Pozostałe warunki pozostają bez zmian.

21 zł - takie oszczędności daje
prenumerata 6 numerów

cena w prenumeracie:

15 zł x 6 miesięcy = 90 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł

różnica = 21 zł

7,5 zł - tyle da się zarobić w 3
miesiące przy czytaniu CD-Action

cena w prenumeracie:

16 zł x 3 miesiące = 48 zł

cena w kiosku:

18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł

różnica = 7,5 zł

Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje!

Ponadto oszczędzasz czas: ZAWSZE o tydzień przed innymi czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.

Dostępne numery archiwalne:



Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł.

Odpowiedź numerami wszystkich z 2000 roku:
próba 1, 2, 3, 6, 10, 12, 15, 18, 21, 24, 27, 30,
33, 36, 39, 42, 45, 48, 51, 54, 57, 60, 63, 66, 69, 72, 75,
78, 81, 84, 87, 90, 93, 96, 99.

Numery archiwalne cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł, lub 15 zł numer z DVD.

*"Oplaca się prenumerować CD-Action, bo to świetne czasopismo,
a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku".*

Wystarczyło takie zdanie napisać odręcznie, żeby dostać firmowe pióro. Bardzo wielu NOWYCH prenumeratorów potraktowało naszą zabawę poważnie i przysłało elegancko wykaligrafowane kupony. Rzeczywiście się opłacało, bo wymienione poniżej osoby otrzymały obiecane nagrody.

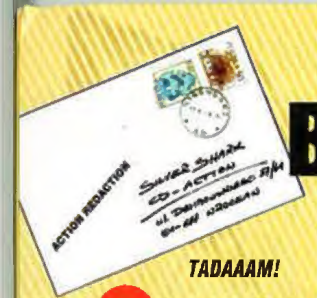
Zwycięzcą został Jerzy Ziopaja z Wielenia. W nagrodę otrzymał piękne pióro Watermana.

Wyróżniliśmy też 20 innych osób, które otrzymały pióra kulkowe Parkera.

- | | | |
|--|--------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Michał Bartłomiejczyk z Warszawy | 8. Jolanta Boryczka z Lublina | 15. Łukasz Mularczyk z Zielonej Góry |
| 2. Marek Gładziński z Konstanczyna | 9. Mateusz Boryczka z Dębicy | 16. Julia Stronawska z Lublina |
| 3. Janowicz-Bondaruk z Białej Podlaskiej | 10. Tomasz Kaczmarek ze Sławkowa | 17. Marek Wojakowski ze Szczecina |
| 4. Dariusz Książek z Legionowa | 11. Dominik Seweryn z Krakowa | 18. Maciej Grzywa ze Świdawy |
| 5. Ryszard Kersten z Wojherowa | 12. Damian Wieszczakowski z Poznania | 19. Janusz Kornaowski z Gdyni |
| 6. Stanisław Bator z Katowic | 13. Aneta Januszewska z Rumii | 20. Łukasz Patocki z Krakowa |
| 7. Małgorzata Szpakowska z miejscowości Teszka | 14. Michał Karowski z Gdańska | |

Wkrótce kolejne promocje! >>>

Szukaj w kioskach i salonach prasowych w całym kraju.



Be(a)st Action, czyli AR-mageddon

[Action Redaction Mega Mix 1996-2001! :-) by Qn'ik]

TADAAAM!

Jak mogliście przeczytać w poprzednich CDA (i dawno temu w Action Magu), przypadł mi w udziale zaszczyt przeczytania wszystkich wydań Action Redaction i wybrania z nich najsmakowitszych kasków. Owa długotrwała, mozolna, acz bardzo przyjemna praca zaowocowała tym, co widzicie poniżej.

Kilka słów wyjaśnienia. Wybrane fragmenty listów niekoniecznie są tymi NAJLEPSZYMI - po prostu przypadły MI szczególnie do gustu. Z góry uprzedzam, że to, co widzicie na dole, nie oddaje w pełni klimatu AR - stwierdziłem, że nie ma sensu zamieszczać poważnych pytań i poważnych odpowiedzi (mało kto dostrzeżę, że tak naprawdę AR to całkiem poważna rubryka - zdecydowaną jego większość zapelnili normalne pytania z takimi na nie odpowiedziami). Ale kwintesencją AR są "kwiatuszki". Niektórych może zdziwić nieco absolutny brak chronologii w tym tekście - ale jest to efekt zamierzony; nie dziwcie się zatem, jeśli po liście z 97 roku pojawi się to, co przeczytaliście dwa miesiące temu. Ostatnią sprawą, jaka niewątpliwie już się wam rzuciła w oczy (wystarczy spojrzeć na rozkład graficzny tekstu), jest to, że głównym bohaterem specjalnego wydania AR nie jest NWD (Nasz Wspaniały Duet), ale CZYTELNICZ CDA. Bo gdyby nie wy, ta rubryka nigdy nie mogłaby zaistnieć! :) Aha - AR nie byłoby sobą, gdyby nie pojawiali się we wstępniku standardowa regułka (zmieniam kolejność, korzystając z dogodnej sytuacji): "czytacie Action Maga na CD - przyrodniego krewniaka AR, przeznaczonego dla ludzi myślących; wpadacie na kanał IRC-owy #cdaction w piątki od 14 do 16 - zawsze znajdziecie tam kogoś z redakcji. Przed napisaniem listu koniecznie przeczytajcie FAQ, który znajduje się na CD". Uff. Teraz tylko (gdy już tyle was zanudzałem) pozostaje mi życzyć miłej lektury.

Aha - w kwestii formalnej: za pomocą cudzysłowów (" ") zaznaczyłem wypowiedzi różnych osób. (Ksywki pominąłem - nieważne, KTO powiedział, ale ważne CO!) Znaczek (...) wskazuje, że oryginalny tekst z AR został przeze mnie skrócony. [Qn'ik]

O REDAKTORACH

Coś na rozgrzewkę - czytając uważnie AR możn-
a natknąć się na wiele informacji o redakto-
rach. Np.

"Mr Jedi ma inicjały P.M. (a przed 12 A.M. - Mr Jedi)".
"Mr Jedi (wymawia się to Kopstrumczwadze)". "Peter
Pan siedział 10 lat w więzieniu". "Lord Yabol ma 1 cal
wzrostu i wytatuowane pośladki. Ponadto jest vegeta-
rianinem".

Smuggler: akurat ostatnie zdanie zawierało prawdę.

"Jakie mieliście średnie w szkole?"

Sam sobie przecież odpowiadałeś - średnie.

"Smuggler, jak się czyta Twoją xywę?"

Zdaje się, że od lewej do prawej. A ponadto dość szybko. A co,
chodzi ci o wymowę?... To brzmi ona coś jak "Dżabbertoki".

Dzięki AR można się wybić, czego najlepszym
przykładem jest poniższy list:

"(...) Nadal kuleje dział »sportowy«. Kocham menedże-
ry, nogi, hokeje, a tu niestety lipa (...)"
MAC z Wrocławia

Mac później okazał się Eldem, Ulverem i Bam-
bino de Bodomem itd. Tak jest, dzięki temu
właśnie listowi ów czytelnik (po rozmaitych
"zakrętach") został redaktorem...

Smuggler: po prostu zaprosiłem gościa do redakcji. I został.
Dzięki temu nasza wiedza o norweskim metalu oraz zasób prze-
knień wzrosły niewiarygodnie.

KĄCIK PROROKA

Smuggler zawsze powtarzał, że prorok z nie-
go jak z koziego tyłka instrument muzyczny,
w co jestem w stanie uwierzyć, zwłaszcza po
przeczytaniu AR z października '98:

"Nawet gdybyśmy dali Unreala (nie pytajcie, czy jest
na to szansa - prędzej w wasz dom trafi UFO albo nasi
politycy przestaną się żreć między sobą)".

Smuggler: nikt nie jest prorokiem we własnym kraju, a co do-
piero we własnym piśmie :-). No i w chwili gdy wygłaszałem te
słowa, była to szczerą prawdą.

Pozostając przy tej samej grze - czytelnicy też
nie byli optymistami:

"(...) Cokolwiek zrobicie, plama na honorze pozostanie
(no chyba że zamieścicie pełną wersję Unreala:-)".
[przez rok 2564]

KOBIETY... I FACECI

"Jak śmieć się śmiać z blondynek?! Mówię to w imie-
niu wszystkich blondynek!"

Znasz to powiedzonko: "Jeśli ktoś twierdzi, że mówi w imieniu
Boga - poproś go o pisemne upoważnienie"?

"(...) Jak będziecie nas tak ośmieszać, to już nigdy nie
kupimy CDA. Prawda, blondynki? Blondynki góra! To
że mamy takie włosy, nie oznacza, że jesteśmy do ni-
czego!"

Aaaa, bez wątpienia do CZEGOŚ się zawsze przydadcie, spoko, To
mogę zagwarantować.

"J e s t e ś c i e ś w i n i a m !!!!".

Nie da się ukryć! (Tu radosny kwilił. :) Szowinistycznymi,
męskimi świniami, Ale (chwała Panu!!!) przynajmniej nie blond-
ynami. Zawsze to jakaś pociecha.

"Jestem kobietą i mam 35 lat. (...) Mój ślubny stał się
fanem RTS-ów i grywa w nie codziennie (...) do późna
w nocy. Roz... waliście mi życie erotyczne prawie do
cna!"

Smuggler: a to wszystko przez Dark Colony, które daliśmy w
pełnej wersji. :)

"Wiecie co - jesteście debile!!! I za to was kocham!!! (...) Za to,
że nabiłacie się z blondynek (jestem brunetką)".

Urocz. I jakże ludzkie. :)

"(...) Piszę do was (i w ogóle do jakiegokolwiek gazety)
pierwszy raz. Większość kobiet pamięta potem swój
pierwszy raz; mam nadzieję, że i ja będę miała co wspo-
minać :)". (...) Na pierwszy, drugi i trzeci rzut oka
dziewczyny, które wiedzą coś o kompie, różnią się od
tych, co nic wiedzą :)".

A jakże. Szka na nosie jak denka od butelek, rozmazana szmin-
ka, na czole przyszcze, (...) przysgarbione plecy, zmierzwióne tu-
ste włosy, przekrwione oczy, obgryzione paznokcie, zanik pew-
nych krzywizn figury...

"CDA jest jak kobieta: ciągle chciałbyś ją oglądać".

Powiem tak: ja już jestem na etapie... kartkowania. :) Staranne-
go, wielokrotnego i od deski do deski (by nie rzec - dogłębne-
go).

A teraz coś absolutnie nieprześmiewczego - za
to bardzo milego. :)

"Pamiętam, jak pierwszy numer CD-Actiona przyniósł
mi pewien chłopak; spojrzałam na niego podejrzliwie...
(...) I tak upłynęło pięć lat z wami, no i z tym chłopakiem.
Przekaz ten czas zdążyliśmy się pobrać, ja ukończy-
łam informatykę, zajęłam się grafiką, mamy 3-letnią
córeczkę... jak widać, dużo wam zawdzięczamy. :))".

"Komputer to ostateczny, zniechęcający wróg, które-
go jak najszybciej należy wyrzucić przez okno z możli-
wie najwyższego piętra. Zmleć, przetopić, rozdrzeć
na strzępy i zetrzeć zaraz z powierzchni ziemi. To
opinia mojego małżonka".

Niesamowite, kobitka giercuje, a jej facet ma za złe. O tempo-
ra, o mores! :))) Każ mu zrobić obiad i nie przejmij się - pomar-
rudzi, pomarudzi i mu się znudzi. A potem pójdzie robić pranie.
:)

"Szczególna redakcja. Piszę do was w bardzo ważnej
sprawie. Mianowicie chodzi o wydrukowanie w nume-
rze październikowym roku pańskiego 2000 w dziale
»Na Luzie« dyskryminatora pt. »Tajemnica Raju«. (...)

Wiem, że drukowaliście już kiedyś teksty w stylu "Dła-
czego pies jest lepszy od kobiety" lub "Dlaczego lodów-
ka jest męczyzną", lecz ten tekst to był szczyt cham-
stwa. (...) Po pierwsze, mężczyźni tak samo kłamią jak
kobiety, są tak samo próżni jak i one, i tyle samo oszu-
kują!"

Eee!... Chyba miałeś BRONIC facetów, co?

"(...) Mężczyźni wcale nie wyglądają głupio. (...) Lubi-
my obcować z maszyną (choć z dziewczynami też trze-
ba)".

No, skoro trzeba? Jak mus to mus; pa, pa moja maszyneczko,
trzeba pomyśleć o przetrwaniu gatunku... Ale czekaj tutaj na
swojego dziubdzusia, zacisnę zęby, odwalę, co trzeba i wracam
do mojej piśszczoszki - a ti, ti, ti, moja ty przekładnia pneuma-
tyczna...

"Jedyną grą, w jaką grałam, była The Sims. Zbudowa-
łam śliczny domek z basenem, w którym utopiłam Sima
uosabiającego mojego wrednego kumpla. Che, che, to
świetna gra..."

KĄCIK MAFIJNY

Wielu czytelników już nieraz podejrzewało
CDA o pewne konszachty... Zresztą chyba
słusznie - poczytajcie sami:

"Jakim cudem macie tyle rzeczy (...)? Ruska mafia was
wspiera? Mówię na serio".

I po co ci to było? Wiesz, że każdy, kto to odkryje, ma potem
spore problemy... przez jakieś dwa tygodnie, bo potem już nie
ma ŻADNYCH problemów. (...) "Jedi, powiedz Wani, żeby wziął
kałasza i wiadro naboju - robota się szykuje. I niech tym razem
porządnie obciążą ciało". (...) Jedi: "się robi szefie, tym razem
betonowe juniorki będą jak się patrzy, nie zdąży gościć ni razu
brzdęknać na balające (...)"

"Użyłem kleju na znaczek. Na nic wasze badanie DNA
śliny".

Aleś, frajerze, napisał list ręcznie i bez rękawiczek. (...) Myślisz,
że cię nie namierzymy? Optymist! "Waniaaaa, kaman, pażal-
sta! Jest robota!"

POMOCNA DŁOŃ

"Statystycznie co trzecia dyskietka w moim napędzie
A: łapie błędy. Co robić?"

(...) Odkładaj co trzecią dyskietkę na stosik, a potem odtwarzaj
z niego dwie pierwsze, trzecią znowu odłóż na bok i tak w kół-
ko, i dzięki temu żadna dyskietka nie będzie co trzecia i po pro-
blemie.

"Jak odlepić Cdkie nie niszczyć okładki?". Umyj ręce w
letniej wodzie i wytrzyj je, ale tak, by były wilgotne.
Zaczniij delikatnie odrywać Cdkie, począwszy od lewego
górnego rogu. Wsuń wilgotną rękę pod pudełko tak, by
dotykała lepkiej substancji. Powoli odrywaj CD. Coraz
szybciej odrywaj płytę, jednocześnie mocniej wsuwa-
jąc palce w głąb, aż w końcu płyta skapitułuje i będzie
twoja".

"Jeśli P2 266 podkręcę na 500 MHz, to gdzie w Polsce
dostanę azot do chłodzenia procesora?"

Jeśli ci się uda podkręcić go na 500 MHz, to myślę iż proces
sam zacznie pobierać azot z powietrza (tudzież stepować i śpie-
wać arie operowe po bengalsku). (...) I będzie świecił w ciem-
ności. Niedługo, ale zawsze. Podkręć go od razu na 10 000
MHz. I tak padnie, i tak padnie - ale większy powód do chwa-
ły będzie.

"Przeszedłem już pierwszą misję, ale nie wiem, co da-
lej. Pomóżcie".

Przejdź drugą? Albo choć podaj tytuł gry...

Do kącika porad należy również wrzucić te,
których udzielał Mr Jedi w jubileuszowym (5
lat) CDA, oto kilka z nich:

"Nie bierz cukierków od Obcych. Uwaga: zły pies - kar-
mić wyłącznie z procy. Na twoim miejscu poważnie bym
się zastanowił, czy czytać dalej. No dobra - ostrzega-
łem. Teraz będzie szok - jesteście Gucio! Spójrz za siebie -
to twój tyłek! Głupia ciekawostka - czy wiecie, że czło-
wiek w ciągu całego życia połyka w czasie snu około
dziesięciu pajaków? Nie wiem jak wy, ale ja uważam,
że idiotom udzielającym takich rad jak moje powinno
się skomplikować proces rozmnażania".

Smuggler: jestem zdumiony, że pominąłeś tekst o blondynce :).
Ale i tak ten pierwszy rządzi!

WY IDIOCI!

"Wkur... mnie wasze odpowiedzi w Action Redaction.
Action Redaction powinno być większe". "Wy głupki!
Wasze pismo kosztuje aż 16,99! Debile, idioci! Wydru-
kujcie to w CD-Actionie! (...) Wasze debilne odpowie-
dzi na listy są po prostu żałosne. W każdej z tych od-
powiedzi pokazujecie, jaki poziom intelektualny repre-
zentujecie".

Dzięki temu 99% czytelników też dowartościowanych, bo czują
się mądrzejsi od nas. Ale ten pozostały 1% popada za to w jesz-
cze głębszą frustrację... jak widzę.

"Cześć, nie chcę być w żaden sposób niegrzeczny, nie-
smaczny itp., ale wasza gazeta - jak i wy sami - jeste-
ście do D***(...)".

Twój list nieco uspokoił polskich ekologów obawiających się, że
w Polsce zmniejsza się populacja losi.

"Oszukujecie klientów i to na grubą forszę".

Nie wspominając o tym, że gdy jesteście w szkole obżeramy
wasze psy i koty z suchej karmy.

KĄCIK ŻYCZEŃ I ZAŻALEŃ

"Zamieściłbyście na CD grę Liga Polska Manager 95 lub
97. Jest ona lepsza od tych wszystkich napier**** typu
Quake".

Zaraz, zaraz - i to MY mamy być nienormalni! Odbierasz nam
chleb!

"Powinnicie utworzyć dział, w którym opisywalibyście
hakerskie wyczyny i uczyć, jak oszukać budkę telefo-
niczną".

Oto sposób, jak oszukać budkę telefoniczną - kiedy jakas spo-
tkasz, to jej powiedz, że ktoś jej sprząmem słupkę pomalował.

"Okładki na full wersje można by dać tak, aby nie »nisz-
czyły« poprzedniej strony. Czy Pan Zbigniew Bański
mógłby przeprowadzić ze mną wywiad (...)?"

List niejakiej Marci J.

"W maju kończę 17 lat (...). CDA, (...) chodzisz ze mną
(z domu do kiosku) już trzy lata. Czy, czy, czy... CD-Action,
czy wyjdiesz za mnie?"

"Wyczytałem w AR, że można skopiować akcelerator
3D na 2 CD-ROM-y. Jeśli to prawda, zamieścić to".

I odpowiedź, po kilku miesiącach, innego czy-
telnika:

"Chciałbym wyrazić swoją dezaprobatę w stosunku do
waszej opinii »Nie można umieścić akceleratora na CD«. Otóż
można! Biercie takiego GeForce'a, kładziecie go na CD i gotowe!!!"

"Chciałbym się dowiedzieć, czy na waszych płytkach z
demkami mogą powstać wirusy? Bo słyszałem, że po
jakims czasie (np. 6 miesięcy) na CD robią się wirusy".

"Mam problem: pewna gra potrzebuje Open GL, a ja
go nie mam; próbuję go zdobyć od 4 dni i nic. Jeśli mo-
żecie, to przyslijcie mi go, dobra? Nie chodzi mi o ja-
kieś »duperszmity« Open GL, tylko Open GL.exe. Szuka-
łem go w Internecie, a tam są tylko inne pliki. PS Jeżeli
nic nie kosztuje. PS2 Przepraszam za popęd, ale się
pospieszcie".

"Na waszym CD (...) był wirus albo błąd - w każdym
razie zerał mi program karty graficznej i muzycznej,
programy instalacyjne (...). Ale to nie wszystko - przez
to musiałem instalować ponownie Win98, straciłem
SPORO DANYCH!!! (...) Informatyk wziął ode mnie 500
zł i tyle właśnie się od was domagam. (...) Jeśli nie
otrzymam pieniędzy do dnia 15.06.2000, to POZWĘ
WAS DO SĄDU. (...) Niniejszy list proszę zamieścić w
CDA, lecz nie zamieszczajcie odpowiedzi".

Zatem nie zamieszczamy odpowiedzi, a tylko wyrażamy podziw
gościowi, który za reinstalkę systemu zdarł z frajera aż 500 zł.

Smuggler: no i nie pozwól, a szkoda, bo to byłby piękny pro-
ces.

"Ci, co zamawiają prenumerate, oszczędzają kilkadzie-
siąt zł. Lecz ktoś musi za te numery zapłacić!! A tymi
płatnikami są osoby kupujące CDA w sklepie po normal-
nej cenie! (...) CDA to złodzieje, którzy okradają ludzi,
których nie stać na roczną prenumeratę! (...) Jaki jest
sens prowadzić miesięcznik, który oszukuje i okrada?!
Na mnie już nie zarobicie!!!!".

"Mam bardzo starą wersję ALBIONA z grą Aces of the
deep, ale gra mi się nie uruchamia. Podczas tego pro-
cesu pojawia się okno dialogowe z opcjami do łączenia
z Internetem. Za radzieckiego boga, nie wiem, o co
chodzi. Obecnie spotyka mnie to właśnie z grami z CD-
Actiona. (...) Ja myślę tak: kupuję, płacę, zatem ma
działać i uruchomić się w taki sposób, abym mógł się
zabawić. (...) Mam dzieci i wnuki, to dla nich kupuję te
gry. (...) Mam mocny komputer. Proszę o niezawodną
i szybką odpowiedź".

PANOPTICUM, czyli MUZEUM OSOBLIWOŚCI

"Jestem nałogowcem, który potrafi się kontrolować.
Przecież to naprawdę śmieszne, by pismo kosztujące
prawie 15 zł miało taki nakład. Dobra, tym możecie
nabrać czytelników, ale nie mnie. Mam kilku znajo-
mym kioskarzy i wiem, jak pismo się sprzedaje w na-
szym mieście. Jestem waszym idolem, podobnie jak
wy lubię obrażać ludzi i publicznie się z nich wysmie-
wać". :)

Che, che. Po pierwsze, miło poznać idola, choć dziwne jest, że
nigdy wcześniej nie wiedziałem nawet, że jestem twym fanem.
Tym fajniej mi Cię zatem poznać, o mój idolu, moje ty bożysz-
cze. :)

Smuggler: swoją drogą, to ja nie cierpię ludzi, którzy publicznie
(i serio!) obrażają i wysmiewają innych. Dzwigne?

"Żażalenie do Smugglera. Mówisz, że wszyscy gracze
to wielka rodzina - nie zgadzam się, bo wiesz, kto mnie
spłodził?"

Nie - a ty?

"Wk*** mnie Pan nie na żarty. Od ośmiu lat pracuję
w pewnej firmie komputerowej. Od ośmiu lat mam
ksywkę Smuggler! (...) Na IRC-u na kanałach ciągle ktoś
pisze »hi, smug! co w redakcji?«. (...) Twoja xywka to
kompletny plagiat. Pewnie dziewięć lat temu (...) za-
uważyłeś ją na jakiejś stronie WWW i odgapiłeś".

"Napisałście po chamsku: »filmy s.f. to nie tylko Ma-
trix i Star Wars« (...), co to znaczy »nie tylko«?! Poni-
żacie te wspaniałe dzieła!". Teraz AR nie podnieca mnie
jak kiedyś. Ogólnie rzecz biorąc, gdybyście nie mieli
tytuł stron i takich pełnych wersji, to bym was nie ku-
pował".

"Cześć SmUggler (...) i Mr Jedaj (...), czytam wasze pi-
smo od pultora roku !!!! (proszę o brawa) i jestem obu-
żony jak odnosicie się do swoich czytelników , popro-
stu Beszczelność i hamstwo , ktoś się wysiła pisząc do
waszej gazety a wy, poprostu jak byście , byli niedoro-
zwinieni umysłowo czy jak (prawie wszy moi koledzy
tak uważają (niewiem czy to prawda)) ale i tak niebe-
de czytał waszych debilnych tekstów. Niech moc będzie
z tobą Jeday. Nie musicie tego zamieszczać jak jeste-
ście idiotami!!!".

"Smugg (...) , wcale nie jesteś taki sławny, jak myślisz".

Dzięki za chyba niezamierzony komplement (że myślę).

"Jak przeczytałem wyjaśnienie, dlaczego M.A.X 2 i do-
wiedziałem się, że po prostu chcieliście pójść na mak-
sa, to spałem z krzesła".

Zatem wyjaśnijmy (...). To był dowcip. To jest takie coś, że kie-
dy się to mówi, to inni np. spadają z krzesel. Jedni ze śmiechu,
bo go rozumieją, a inni dlatego, bo się opiekun akurat zagapił.
(...) Mig Alleya daliśmy dlatego, żebyście przeczytali CDA mi-
giem! Croca, żeby uczynić kolejny 'croc' do produ w rozwoju
CDA. Timeshock - czasem lubimy was szokować! Motor Mash -
to sugestia, żeby sobie kupić motocykl. Plane Crazy - mieliśmy
pewien szalony plan. (...)

"Jak zrobić [shift + -]?".

PALCAMI.

"Smuggler pracował w C&A i pismo upadło".

Che, che, che. Fakt. Współpracowałem. Dodam też, że z maga-
zynem Amiga również miałem styczność (padł!), także z Amigow-
cem (nie żyje!) także z Computer Studio (chyba już też zeszło...) i
Amiga Computer Studio (jeszcze dycha) oraz kilkoma pismami z
innych branż, których TEŻ już nie ma. Jestem morową śmier-
cią pism?

"(...) Nikt tak nie obraża własnych czytelników jak
wy!"

Ooo, thx za komplement! :) Staram się, jak tylko możemy!

"Czytam wasze pismo od bardzo dawna i zdążyłem już
Zauważyć , że pełne wersje gier, które dajecie na CD
są stare i nie modne. Przecież ze sprzedaży: CDA, Ac-
tion Plus, Kawaii macie tylne kasy , ile przeciętny Polak
zarabia przez rok. Możecie kupić jakąś super gierkę ,
wtedy wasze pismo sprzedawało by się o wiele lepiej .
Jak żadne pismo komputerowe w Polsce. Sprzedaje się
dobrze , ale mogło lepiej , a co się z tym ciągnie wię-
cej kasy . A jak mnie nie posłuchacie to pożałujecie tej
decyzji. Ale i tak Wam pomogę."

Nasza być wrażenie, Podł Spore, ://!!? Mnóstwo. Oooo... :-DDD

"Dawajcie więcej pełnych wersji gier i programów, ale
nie Rostera, Ramons Spela, Fan Shool #4, bo po co mi
takie guw***a".

Do nawożenia ogrutka?

"Co mam zrobić w grze X. Zniewoliłem wszystkich prze-
ciwników i co dalej?"

"(...) Sprzedajecie tak naprawdę góra 10 000 egz.
CDA".

Aż tak licznych rodzin nie mamy. Góra 2500! I to w czasie pół
roku. Wiesz, na czym to polega? Dostajemy wypłatę, lecimy do
kiosków, kupujemy CDA, za tę kasę firma wydaje kolejny numer
pisma, a wtedy my go kupujemy - firma ma wówczas kasę na
wypłaty...

"Zapewnienie, że wszystkie płyty zostały sprawdzone
najnowszymi dostępnymi programami antywirusowymi.
Jakoś nie chce mi się weryfik, że te 400 000 egz.
płyt macie czas sprawdzić".

"Kupiłem CDA z czerwca i znalazłem grę G Police. Zda-
żyłem już zapoznać się z zasadami gry i nawet poko-
nałem dwie misie. Lecz nie mogę pokonać trzeciej misi.
Staram się nie wpisywać kodów lecz bez tego nie mogę
pokonać misi. POMOCY!!!!".

Odwal się od misiów (i misi!) (...) Paker musisz być niezły, sko-
ro już dwa misie (a raczej dwie misie - kobiety bijesz?) poko-
nałeś. (...) Strzeż się zemsty Misia Uszatka i Kubusia Puchatka!!!
A serio - żeby pokonać misie, trzeba być MIŚtrzem! Porad udzielił
mister Smuggler. List miśca!

"Podpowiedzcie mi, jak mam czytać scenę kompute-
rową - tak jak większość rzeczy w CDA, czy może jak
manga? Nie zbywajcie mnie, tak łatwo się nie poddam.
A jeżeli będziecie mi chamsko odpowiadać, poproszę
o pomoc konkurencję!"

"Mam wielką prośbę o powieszenie Adventure Zone'a,
ponieważ jest najciekawszym bonusem ze wszystkich
mi znanych!!!!".

No to dawaj sznur. :)

"Czemu w numerze wrześnieowym nie było zakładki?"

A miała być? Zresztą krowa ją zjadła. I zdechła. A wcale nie była
to stara krowa. Chlip.

"McDrive wystawił Spec Ops 2 trójkę. Radosny prze-
wrócił kilka stron dalej, a tu reklama Spec Ops II jak-
by nigdy nie. Co to ma znaczyć?"

"Chwalenie się nakładem i popularnością to chamstwo
w stosunku do czytelnika. Ach!!!!". "Resident (...) pisze:
»Dla wielu, zwłaszcza młodych, ludzi słowo moralność
nic nie znaczy (...)" «. »Dlaczego mówisz: »młodzi«. Kie-
dy jeżdżę na giełdzie (po sprzęt oczywiście), to ja tam
widzę przeważnie ludzi 23-25 lat, a do młodych to za
bardzo już nie należą". "Jesteście hamy przez durze "H"
zprzedałście mi zepsutą płytę. rządami należy. proszę
odpisać natychmiast bo ogłoszę to wszystkim. mam
wpływy".

[dwie godziny później - kolejny mail]

"Przepraszam za syna, który ma 10 lat i pozwala sobie,
jak widzę, dość prostoliniśnie obwieścić swoje sądy
(...). Szantaż mu się też przysnił, bo wpływy to oczy-
wiście ma tylko na naszego domowego kota".

"Co z Eldem? Dlaczego go nie ma? Teraz sportówki

opisuje jakiś Bambino de Bodom. Jak można sobie dać tak głupią xywkę? Przecież tak się nazywa mydło dla dzieci!”.

Bambino podpiął do słuchawek Elda płytę Britney Spears : (i Elda odmódziło - siedzi teraz w kacie, bawi się łałeczkami, ślini się i charczy coś w stylu "imsolakiłaki".

“(...) Natknąłem się w rubryce Action Redaction na pewien list, z którego dowiedziałem się, że w nr 50 może znajdować się 120\$ - napisałeś, że »(...)« w jednym z tych trzech CDA z takimi okładkami ukryliśmy dodatkowo banknot 120\$ (...)». Od niechcenia sprawdziłem i okazało się, że na okładce jest napisane HIT * 50 CDA (...) - ale żadnej kasy tam nie było... Nie wiem, czy to jest jakaś lipa? Może każdy ma na okładce wypisane to samo? (...)”.

A oto dalszy ciąg korespondencji!

“(...) To jeszcze raz ja. Czytając mój poprzedni e-mail, na pewno pomyśleliście, że jestem jakimś analfabetą... :-) Pisałicie przecież (...) W JEDNYM Z TRZECZ (...) a nie, że W TRZECZ CDA znajduje się kasa :-). Byłem podniecony tym, iż mam taki nr CDA - źle zrozumiałem treść. (...)”.

“A spróbujcie coś wyciąć z mego listu - mam jego nielegalną kopię!”. “Cena CDA mogłaby być niższa. Dlatego kiedyś CDA kupowałem po 14,66 czy 15,99, a teraz 18,50?”.

Radzę ci omijać Wrocław w czasie następnych 25 lat, dopóki mi nie przejdzie chęć dokonania ohydnego morderstwa za pomocą zarządzających grabi. (...)

“Radzę zmniejszyć cenę i dać stare gry - wzrosłaby sprzedaż pisma”.

No to dajcie te zarządzające grabie. Mam nadzieję, że będzie to potraktowane jako zabójstwo w afekcie...

“Kurczę, denerwujecie już mnie i nie tylko mnie, bo moich kolegów z gangu pruszkowskiego; tak jest, już trzęsienie porami. Teraz przyjdzie czas, w którym nie będzie przebaczenia. I nie pozwalam wam: zmieniać mojego tekstu, bo innym robicie błędy ortograficzne tylko dlatego, że nie macie odpowiedzi na ich pytanie. Nie próbujcie robić tego samego z moim tekstem, bo będziecie mieć do czynienia z gangiem pruszkowskim i wołomińskim przy okazji. Prześtańcie wysłmiewać się z ludzi, bo naprawdę będzie źle”.

“ZWYKŁE” LISTY I JESZCZE “ZWYKLEJSZE” ODPOWIEDZI

“Niech więksi będą większymi, natomiast pomniejsze jednostki staną się... »większe«??? Bo gdzie ujrzyśz tak wspaniałą filozofię bytu węgoryz, jak nie w pojemniku na małe kurczaki (gumowe zarazem), biegnące ku swej pięknej, wytwornie wyglądającej macoszce. Bodajby cały świat uległ pokusie terroryzmu pytonowskiego, dopytując o nienarodzone problemy egzystencjalizmu. »Tja« - cytując mistrza gierek (Edward Gierek) słownych. Nie odpuszczajcie bliźniemu ni cholery, gdyż nadejdzie moment próby i to on wykieruje swój palec ku tobie, krzycząc: »Platforma życiowa przyniotła ci nogę i mam nadzieję, że znajdziesz ukojenie w przebraniu zamarniętego piromana«. Tak pomrukując spokojnie, wydałem z siebie kolejne tchnienie. (...) W taki oto sposób oddaje wam cześć, hołd, pokłon, swój miecz (My Lord...) oraz kolejny, kolejny, kolejny... listo do przemęczenia. Ekskluziemla. Z wyrazami, zdaniem, akapitami szacunku”.

“Mam pomysł. Dlaczego My (czytelnicy) mamy pisać listy do was? To wy, jeżeli szanujecie swoich czytelników, piszcie listy do nas!”.

“Droży - Smugglerze i Mr Jedi. Chciał(a)byam wam powiedzieć, że jesteście the best. Jak tylko kupię sobie CDA, od razu czytam AR. Jest najlepsze. Mielicie świetny pomysł z pełnymi wersjami. Wszystkie gry chodzą prawidłowo. To nie to, co piraty: bez gwarancji na jakość działania, bez instrukcji i w ogóle. Grałem w pirata gry XXX (u qmpla, oczywiście) i non stop się zawieszała. Dlatego kupuję tylko oryginalne wersje. Ale mimo wszystko warto mieć piraty: są tanie, a nie są wcale gorsze od wersji oryginalnych. Poza tym nie stać mnie na oryginały. Dlatego ich nie kupuję. A tak w ogóle, po co naskakujecie na piractwo. Piraty są o wiele lepsze od waszych gier. Kto w ogóle wpadł na pomysł z pełnymi wersjami? Chciał(a)byam wam powiedzieć, że AR jest beznadsznejne. A tak w ogóle, to jesteście @!##\$!!!!!! :DDDDDD”.

Jeżeli ktoś wątpił kiedykolwiek w talent dyplomatyczny Smugglera, to niech przeczyta odpowiedź na ten list.

“Ach, wy głupie chłopaki, ciągle narzekacie, że nie ma fajnych dziewczyn z kompani”.

Są, są - redakcja w tym miejscu pozdrawia... już adresatka tego pozdrowienia wie, do kogo to. :)

“Witam! Na wstępie chciałbym podziękować wam za zamieszczenie mego listu w CDA, żeby było śmieszniej listu tego z początku nie poznałem, czytałem AR i gdy przeczytałem ten list pomyślałem “ja miałem taką samą sytuację, hm...” i wtedy skumałem, że to właśnie mój mail!”.

Ooo, znowu masz to uczucie! Tymą drogą, nie jesteś pierwszy, kto nie poznał swego listu po tym, jak wzięliśmy go w swe łapki. :)

“Moja dziewczina - Martyna - to prawdziwy skarb. Słuchamy tej samej muzyki (...). Nie marudzi, jak jestem z qmplem na piwie (...), podobnie jak ja woli Linuksa (...). Znamy się ok. 3 lata, a tyle o sobie jeszcze nie wiemy. Potrafimy posiedzieć ze sobą nawet 8 godzin bez przerwy. Czasem, żeby się rozewzać, posiedzimy na jakiejś gierce (...). Ogólnie rzecz biorąc, podoba mi się taka, jaka jest. Ktoś mi kiedyś powiedział, że jestem uzależniony od kompaa, a ja na to, że nie od kompaa, tylko od mej Martynki :-). PS Inni ludzie nadają imiona pso, kotom, świnkom morskim, statkom, samochodom i innym rzeczom. A ja ochrzciłem swego kompaa. Jak? No: Martyna!”.

“(...) Dlaczego tak tępidie uzależnienie od kompaa? (...) Kiedy przyjdzie czas, to spotkam odpowiednią dziewczynę, która odklei mnie od tej diabelskiej maszyny i pokaze coś innego”. :-)

Będzie miała koś na ramieniu i będzie troszkę chudawa (te wystające bicepsy, ta specyficzna twarz z szeerokim uśmiechem i ciemnym wejrzieniem oczodołów) - a jak powie GAME OVER, to nie będzie wcale myślała o grze...

“Powinnością oceniać gry, a kryterium byłaby grywalność, gdyż w szachy (na kompie) gra może 4% czytelników, a w Baldurs Gate nie mniej niż 40% (...)”.

W takim razie uważam, że Mercedes 600 SL... fatalnie mrozi mięso - góra na 4% (ta klima nawet 0 stopni Celsjusza nie wytwarzał), kiepsko odgrzewa potrawy - na 10% i tragicznie pierze ciuchy - 0%. Sam więc widział, że badźleż totalny, bo byle łódzka, mikrofalówka czy pralka ma dużo lepsze od niego osiągi (...)”.

“Skąd możecie wiedzieć, że w liście ktoś wam nie wysłał bomby?”

A kto dałby nam coś tak kosztownego za frajer?

W liście pt. “Grywalność” nie byłoby nic niezwykłego, gdyby nie to, że autor podpisał się (nie)wzduńczym imieniem Madafaka. Oto odpowiedź:

Xywkę to ty masz... że karma mać, jak mówią buddyści. Zmienią na Mdafoka (...). Pozdrów Edyapa!

“Jestem z was dumny ostatnio do was pisałem i mówilem żebyście w danym numerze przysłali grę przygodową - i się sprawdziło chciałbym wam podziękować i pogratulować jesteście moim zdaniem najlepszą firmą ktura się powoli rozwija odkąd kupilem komputer pierwszy jaki cd rom miałem to was i od początku wiedziałem że dojdziecie do większego sukcesu, czasem nie mogłem kupić waszego miesięcznika z powodu braku pieniędzy lub mi brakowało, z czego chciałbym wam zaproponować jedyny raz tylko abyscie w przyszłym numerze wydałi jakąś ciekawą i interesującą gierkę do myślenia np: trzeba podłożyć coś aby to ruszyło coś w tym stylu np... trzeba jakiś mechanizm uruchomić a ten mechanizm coś włączy mam nadzieję że zrozumiecie o co mi chodzi kiedyś tam pamiętam mieliście jakieś tam demko. Chciałbym wam pomóc w uzupełnianiu cd-Action to znaczy przysyłałbym wam różne programiki tapety”.

No proszę, narracja za pomocą strumienia świadomości, do tego elementy, zdaje się, dadaizm... Czysty postmodernizm! A mówi się, że granie nie rozwija intelektualnie... :)

“Mam genialny pomysł. Prenumerata w ratach. Najlepiej miesięcznych. :)))”. “Kto poprowadzi AR, jeśli Smuggler (odpukać) kopnie w kalendarz (...)?”.

Też się zastanawiałem i postanowiłem sprawdzić to doświadczałnie. Na początku kopnąłem w kalendarz. Niestety rozbiłała mnie noga, a kalendarz rozpadł się na kawałki. (...) Co gorsza, leżał na regale, który też nieco odczuł moje kopnięcie. (...) Potem poszedłem do pracy i okazało się, że pisanie do AR nadal należy do tej samej osoby - czyli Zenka spod budki z piwem (...)”.

“Kompletnie nie rozumiem, co oznacza np. »jesteście @#!@«. Tzn. domyślam się, co to znaczy, ale nie wiem, czy każdy taki znakzek to zawsze to samo, czy po prostu w miejsce nieprzypoziwołego słowa wstawił się znakczki? (...)”.

Dobrze myślisz. :) Zdradzę też straszną tajemnicę. Iż nagromadzenie pewnych symboli oddaje - mniej więcej - intencję autora. Np. dużo “#” oznacza sugestię dotyczące naszego pochodzenia, spo-

ro “@” sugeruje, że zostały przytoczone brzydkie aluzje na temat ludzkiego życia intymnego (w tym sugestie rozmaitych niewykonalnych działalności z tego zakresu), zaś “%” to wydeczki osobiste. “^” oznacza wątpliwości autorów co do naszej poczytalności (...).

“Podoba mi się wasze podejście do autorów listów (...)”.

(...) Ciekło mi wyobrazić siebie wstępującego odpowiedzi w klimacie: “Szanowny Czytelniku, bardzo ucieszył mnie list, w którym poruszyłeś istotne aspekty zagadnienia aktualnie omawianego na naszych łamach. Jestem zszczęśliwy, że raczyłeś w ogóle zareagować. Tym niemniej pozwalam sobie nie zgodzić się z kilkoma akapitami tego jakże wyważonego listu, aczkolwiek w pełni rozumiem, że miateś święte prawo nazwać nas “pop*** gnojkami”. Szanujemy twoją opinię, ale tu chyba nieco różnimy się w poglądach”.

“Czy moglibyście dawać dwa blankiety prenumeraty? (Jak ktoś źle wypełni, to będzie miał drugą szansę)”.

Ba, możemy nawet każdą recenzję drukować w CDA dwa razy - jakby ktoś po przeczytaniu pierwszej czegoś nie skumał.

“Lubię was aż tak bardzo, że kupilem dwa egzemplarze CDA z tego samego miesięśnika, aby rozkoszować się czytaniem go dwa razy :)”.

“Angielski znacie, a łacinę? Tempus fugit - festina lente. MEMENTO MORI”.

Hm: “czas płynie - śpiesz się powoli” (nieco dziwna rada, my stanowczo wolimy - carpe diem!). “PAMIĘTAJ, ŻE UMRZESZ”. (Niestety, mam sklerozę, zapomnę o tym na śmierć. Khem... łaciną strzelamy? To spróbuj, asan, jak smakuje moja salwa burtowa: Quid autem vides festucam in oculo fratris tui: et trabem in oculo tuo non vides? [Ew. wg Mat. 7,3; Łuk. 6,41]. Quod scripsi, scripsi! (...Quis legit haec?).

(List o kosmitach i Win95)

“Prosty przykład: ktoś wkłada płytę CD odwrotną stroną do czytnika. Co robi DOS (...) - wyrzuca komunikat Abort, Retry, Ignore. Co robi Win'95 - czyta, czyta - i kłapa. Wiśimy na calego. To chyba jedyny system operacyjny, w którym podczas pracy możemy wpisać w ważnym pliku systemowym np. “Gucio jest głupi”, a on się nawet zbyttnio nie zbulwersuje. (...) Kumpie grali w Comanche'a (...) , wyłączyli komputer, nie wychodząc z gry. (...) I po restarcie wgrało się... Comanche i konieczna była reinstalacja systemu, bo pliki rejestru zostały już “zagrane”. To ma być system dla początkujących? (...) Doszedłem do wniosku, że Bill Gates to kosmita. (...) Nie je, nie śpi (...), tylko produkuje dziełne programy. Gdy na wszystkich komputerach na ziemi będzie zainstalowany Windows, na ziemi przylecą jego kumpie (...), a wtedy Windows »wykona niedozwoloną operację i zostanie zamknięty» i czapa (...) NORAD załatwiony, obrona ziemi leży i cała planeta ich”.

“Wyeliminowanaspacjęmiędzysławomipozwoliłobynazaczczędzenieokółtrzydziestuprocentmiejscwagazecieorazsprawiliobyżecedeaczytałobysięznacznieudulej”.

Agdybyjśszczedotegozmniejszyćfontytabdyopierobyłofajnie.

Komentarz do rubryki “Sobowtóry”: “A dlaczego nikt nie chce się przebrać za postać z gry Strip Poker?”.

“Czy mój list nie jest zbyt sztywny?”.

Ani trochę, w ręku bez problemu zmiąłem go w kulkę i rzuciłem w Yasia, jak się czochrzał o mój monitor. :) No ale lepiej, żeby czochrzał siebie niż Bena. Tudzież skrobał Florka czy plumkał Gucię.

“(...) »Futura Network«, mam gdzieś tę firmę. Pewnie teraz wam daje różne zakazy typu - pół CDA na teksty naszych redaktorów”.

Corzej... każą nam jeść pudding na obiad i jeździć lewą stroną ulicy! Pić ciepłe piwo! Rzucać strzałkami do tarczyl! Kibicować Manchester United (BUMMM!!! - Elda szlag trafił). Pasjonować się krykietem! Mówić z akcentem z Yorkshire!!!

“Na wstępie mego listu pragnę zapytać - może wiecie, czy Kancelaria Adwokacka znalazła “psychiczne zdrowie informatyka”? [ogłoszenie w NL 02/01] Nie wierzę, siedzę w branży 9 lat i takiego nie spotkałem. Sam uwielbiam pisać programy, siedząc na tyrandolu i ćwierkając. W którymś AR skarżyliście się, że wasze Angliki każą wam jeździć lewą stroną drogi i pić ciepłe piwo (bezałkoholowe). Ja mam to samo (angielskich szefów). Najpierw kazali jeść nożem i widelcem (to podobno poprawia koordynację wzrokowo-ruchową). Później zabronili mówić do siebie po rosyjsku (nie znają tego języka, do szkoły nie chodzili czy co). Później to już jak u was. Lewostronnym ruchem się nie przejmam (celowo przekrecone, bo nie wiem, jak napisać »przejmuję«, zaglądną do słownika to wstyd), bo obowiązuje tylko w służbowych samochodach (są poduszki powietrzne), ale prędzej zostanie aasobstynentem, niż zacznę pić ciepłe bezałkoholowe piwo!!! Dla jasności. Jestem chłopczy-

kiem, 185 cm wzrostu, niewiele mniej obwodu w pasie i 160 kg beczelności”.

“Do niedawna wysyłałem potężnym prockiem 486 z HDD 240 MB. (...) Całość współdziałała równie szybko jak zdobywca ostatniego miejsca wyścigu dżdżownic pod górę i wiatr, a wieszalo się równie chętnie i często co młodzi Japończycy”.

“Prowokacje, w których prześcigają się Jedi i Smuggler, są, powiedzmy, trochę nurzące. Do tego dochodzi jeszcze przeczepienie się do każdego mniej lub bardziej nieudolnie napisanego kawałka listu”.

Na przykład do napisania “nużące” przez “rz”? Nie, to jakieś wredne insynuacje, tak upierdliwi nie jesteśmy - wcale się tego nie czepiamy i nie zamierzamy ciepiać! [Bo to jest po prostu nużące! - Jedi.]

Smuggler: Jej, dali nam czytelniczy popalić za tamten “nurzący” serial (bo tu macie tylko kawalek). A ja nadal mówię swoje: po takim liście (tj. odpowiedzi) ten człowiek nigdy więcej tego wyrazu z błędem raczej nie napisze. Mam nadzieję, że już się na nas nie gniewa. :)

“Pragnąłbym również zauważyć, że wielokrotnie w sporach toczonech na łamach waszego czasopisma powtarzają się wyrażenia, jak chociażby: “takie żarty bawiły mnie do 12 roku życia”. Mnie osobiście te żarty również nie bawią, a mam 12 lat. Nie sądzę, aby warto było ryzykować porównaniami na swojego poziomu (z dowolnego czasu) z jakąkolwiek inną grupą społeczną, ponieważ można w ten sposób kogoś obrazić. Chcę również spostrzec, że wielokrotnie przy próbach krytyki, w tym także konstruktywnej, waszego czasopisma, zbywacie autora żartami, nie odpowiadając na właściwą część listu”.

W odpowiedzi na list Obywatela uprzejmie informujemy, że z oboma świrami odbyliśmy rozmowę ostrzegawczą (...). W toku rozmowy poruszono szeroki wachlarz problemów - przedstawiono też konstruktywne wnioski racjonalizatorskie. Ww. duet idiotów złożony publicznie samokrytykę (...), solennie obiecując, iż podniesie poziom swoich marnych dowcipów o 45% w porównaniu do analogicznego okresu roku ubiegłego. Ponadto duet podjął się zwiększenia o 300% ilości rzeczowych odpowiedzi na rzeczowe pytania.

“Jakim cudem wszyscy mieszczą się w jednej redakcji?”.

Ooo, to duża redakcja. I warstwami się układamy - ci głupszy w poprzek albo na górę... [EHM! - J. Poprawa] ...na dole.

“W związku z lawinowo rosnącą popularnością overclockingu śpieszę donieść o odkryciu nowego pola do popisu dla »podkręaczy« - ROZRUSZNIKI SERCA! Ja już podkręciłem mego dziadka z 65 na 78 Hz. Dziadek dostał olbrzymiego kopa i działa teraz dużo sprawniej (choć może trochę niestabilnie). Co ciekawe, temperatura dziadka utrzymuje się na stałym poziomie 36,6 C, więc chyba nie wymaga dodatkowego chłodzenia. Dla wszystkich zainteresowanych ostrzeżenie - trzeba się liczyć z szybszym zużyciem dziadka!!!”.

“Cześć, piszę do was w sprawie zamieszczenia mego listu, aby ludzie myśleli, że jestem mądry (...). Mam plan, co należy zrobić, abym budził respekt i ludziska myśleli, że jestem “cool dude”. Wydrukujcie, co wam powiem (tego nie drukujcie, of coz). No więc na początku wymyślicie jakiś mądry tytuł listu. Później wstawcie znaczki (...)” na początku i koniec listu, aby readersi myśleli, że napisałem obszerny list, zawierający wiewiele porad i refleksji. A pomiędzy (...)” możecie wstawić jakiś krótki zabawny tekst. I jeszcze wymyślicie jakąś fajną xywkę i fajne miasto”.

“Mówicie, że iksujecie nazwy pism - a jak będzie gazeta o nazwie XX lub XY, to co zrobicie?”.

“Jakie to uczucie siedzieć obok kogoś, kto czyta AR i nie ma pojęcia, że twórcy tego działu siedzą obok?”.

Inspirując. Kiedyśjechałem swoim dużym czerwonym samochodem (marki MPK - 145 :) i widziałem, jak czytający AR (siedział obok) gość wręczył się krztusi że śmiechu. Popatrzyłem na niego z kwasywnym oburzeniem w stylu “Idiota jesteś czy jak...”, aż facet się nieco speszył. A ja: kamienna twarz i radość do kwadratu. :)

“Koperta jest trochę pogięta i brudna, ale to listonosz wypackał”.

“Przepraszam za estetykę pisma, ale te piwa są teraz takie bezałkoholowe!”.

“Wiem, że tę kartkę można było wykorzystać inaczej, ale postanowiłem się trochę pofatygować i napisać do was”.

“Przepraszam za błędy ortograficzne, ale mój komputer jest dyslektykiem”.

A teraz coś z innej beczki: przesyłacie roku. Cytując Smugglera:

List zawierał... hmm... wyrób gumowy w firmowym opakowaniu i jedno zdanie >>>poczekasz na mnie, aż dorosnę, Smuggler?<<<”.

Dalszego ciągu (przynajmniej na łamach) niestety nie było.

Smuggler: tego by jeszcze brakowało. Na łamach?! Może jeszcze fotoreportaż? To nie Penthouse. :)

“Na poważne pytania często odpowiadacie głupawymi tekstami. Tym nie zamydlicie nikomu oczu, a jedynie pogłębicie faktyczną przepaść w interakcji wy i my (czytelnicy). Żądamy sprostowań”.

Przepraszam, zastałem Joikę?

“Mam MOPY fish. (...) Może wiecie, jak ją zagłodzić? (...)”.

(...) Daj jej coś, co serywie się w rozmaitych fastfoodach, Może nie zdechnie, ale na pewno ją zemdle. Zawsze to jakiś postęp.

“Co do autorów - Mac Abra is the best!”.

Mac Abra też tak uważa, ale jest raczej odosobniony w tym przekonaniu. Podobno nawet musi sobie zakładać kielbasę na szyję, by jego pies chciał się z nim bawić!

“Czy w CDA nigdy nie było żadnych błędów czy literówek?”

Było i to od cholery, ale co to ma do rzeczy? Czy błędy może wytykać tylko ten, kto ich nigdy nie popełnił? No to teoretycznie tylko Bóg mógłby kogokolwiek skrytykować. A “teoretycznie” to dlatego - popatrz na siebie. Bóg też ma złe dni, nie? :))

Smuggler: nie wiem, skąd mi się to wzięło - czasem sam jestem zdumiony, że “to ja to napisałem?!” . Tym niemniej tekst mi się nadal podoba. :)

“A WIĘC ZAPRAWDĘ POWIADAM WAM: POPRAWCIE SIĘ, bo pewnego strasznego dnia COŚ przerazającego może się stać i na rynku pojawi się pismo które będzie dla was konkurencją. Wszczęście się. Piszę do was nie po to żeby was przestraszyć ale żeby was uprzedzić (...)”.

Zaprawdę jednak ledwie nasze zadrażli i bojaźń wielka w serce wstąpiła, gdy listów ów oczy nasze ujrzały, a profesor Miodek zawrzasnął głosem bolesnym i straszliwym, jakoby mosiężne trąby grzmiały.

“Pytanie do Mr Jedi. Czy mówiąc o swoim gumowym kurczaku masz na myśli - no wiecie co?”.

“A wiecie, jaka gra dostałaby 11/10? Symulator organizacji...”.

A tak wyglądało to zdanie przed naszymi “skrótami”: >>>proszę nie ciąć tego listu tak, abym wyszedł na idiotę.<<< :).

Smuggler: ale to był przykład, jak możemy, ale NIE skracamy waszych listów. OK?

O CDA I KONKURENCJI

“Piszecie, że macie największy nakład w Polsce”.

Gdzie??? Taka bodaj “Modna Pani Domu” ma ze 2 miliony; gdzież my, małe robaczki, do niej podskoczmy? :)

“(...) Mój kumpel z klasy, który pomimo iż lubi CDA ale podobnie jak ja, uważa, że zeszło ono na łamy, dlatego też prenumeruje on NSS (a zaixujcie sobie;P)”.

Nie, nie, iksowanie popsułoby cały urok tego akapitu. :)

“Przechwałki na temat waszego nakładu są wręcz żenujące i godne pożałowania”.

Był to tekst sponsorowany przez konkurencję: pisma XX i XY oraz literki: z, a, w, i, ś, ć. :) (...) Jak to tak - podawać nakład... i to prawdziwy... Obrzydliwie! Nieetyczne! Niemoralne! (...)

“Kupiłem pewne pismo (...) w listach poczytałem mniej więcej coś takiego “wolę kupić was zamiast tego papieru toaletowego, mieniącego się najlepiej sprzedającym pismem komputerowym w Polsce”. (Cytuję z pamięci.) I co wy na to?”.

Nic. Nie nasza sprawa, co ten gość kupuje zamiast papieru toaletowego. :)

PIRACTWO!

“Czy np. kopiowanie gier na CD i sprzedawanie ich można nazwać półpiractwem?”.

“Czy jeśli przegrywam płytę u kolegi, a on mi każe płacić, to czy jestem posiadaczem pirackich kopii?”.

“Mówicie, że piraci to złodzieje. Nieprawda! Producenti oryginałów to złodzieje. (...) Nie sądzę, żebyście wydrukowali mój list, bo jest w nim za dużo trafnych argumentów. Sami przyznacie, że mam rację, chyba że się boicie i nie macie argumentów”.

“Skrobnijcie raz coś takiego [na CD - red.] Jak Carmageddon czy Dungeon Keeper i nie wywijajcie się jakimiś prawami autorskimi. Przecież wszystko da się załatwić”.

“Mam ciekawy pomysł, jak umieścić na CD np. pełną wersję Total Annihilation. Napiszcie na opakowaniu, że na CD jest demo tej gry - chociaż będzie tam pełna wersja. Gracz dozna szoku”.

“Gdy pokazałem CDA mojemu tacie (...) powiedział mi, że autor dostaje ok. 2\$ zł od gry, natomiast reszta to podatki, którymi rząd dobija nas (biedniejszych). A tzw. pirat odejmuje tylko podatki. (...) Kto tu jest piratem - rząd czy koleś, który kopiuje CDki?”.

“(...) Poza tym piractwo postanowiłem niszczyć. (...) Pożyczylem od mego kumpia pirackie Baldur's Gate PL (5CD) (...) Wziąłem gwoźdźcia (...) Gdy oddałem mu zmasakrowane CDki, oczywiście straciłem przyjaciela, ale i tak jestem dumny z mego postępowania”.

“Droga redakcjo (...) prześlę wam Q3A, Ace Venture i Neverhooda, a wy je przegracie i odesłacie do mnie. Ale w zamian żądam sterowników do SoundBlastera 128PCI oraz gry Midtown Madness i GTA2. (...) Te gry to piraty. Mój telefon (...), mój adres...”.

“Dlatego naskakujecie na piratów, przecież oni też chcą zarobić. A tak w ogóle to was też można nazwać piratami, ponieważ rozpowszechniacie pełne wersje gier za nicale 20 zł”.

Przyjmując, że ww. tekst napisał autor o inteligencji równej 100, to przeciętny kwiatek na oknie wyciąga w tej skali około 80 jednostek, a typowy polski polityk z 40. :) (...) Stary, odleś się w spiż... (hej, nie, nie TAK, nie o TYM mówiliś... Tam jest szmata i kubeklet, tu ma się za chwilę śnić i być sucho!) ...I mamy Pomnik Nieznanego Człowieka Wygłaszającego Publicznie Kosmiczne Banialuki.

“Pomyśldzie Jeśli ktoś kupi płytę to jest ona jego i morze z nią robić co zechce np: uruchomić rozwiąć ale teraz kopiować bo to jego płyta. Niesprawdliwość jest prawo niematerialne w świecie materialnym gdyby raczej mieli ci kurzy karać chcą za “kradzież” “mienia” intelektualnego to ten człowiek ktury pierwszy zaczął oddychać mógł by pobierać od innych opłaty za oddychanie albo jeśli zechce wogule zabronić im to robić ale nie to ich płuca i mogą robić z nimi co zechcą”.

“WARTO chodzić na giełdy (...), można obejrzeć niezły pościg pirata za złodziejem”.

Pirat zapewne poczuł się oburzony - jakiś cham okrada go z JEGO gierkami!! On się męczy, kopiuje, wstaje rano, bułi za miejsce, płaci mafii za ochronę i organizatorom za wstęp [czasem to te same osoby:)), boi się policji]...

“Mam genialny pomysł, jak zaradzić piractwu. Niech dystrybutorzy sami zaczną piratować swoje gry i sprzedawac je po niziutkiej cenie (...) z jakimiś dodatkami, instrukcją itp. Tak czy siak, pieniądze trafią do ich kieszeni”.

KĄCIC ARTYSTYCZNY

“Jak tu duszno, jak tu parno... dajcie CDA za darmo!”

Jak tu mroko, jak deszcz siecie - w kiosku go se kup, człowiecze.

Teraz coś porywającego. Przygotujcie chusteczki i flagę narodową!

“Skończcie z tym. Rozwiążcie współpracę z tym future. Pogódźcie się z innymi pismami i niech to będzie szczera przyjaźń, a nie coś w stylu terroru. Organizujcie coś w stylu gambleriady. Niech wszyscy gracze będą braćmi i siostrami, a nie skłóconą społecznością, która ze sobą walczy.”

“Wymyśliłem wierszyk: CDA - tra, la, la :))”.

POŻEGNANIA NADSZEDŁ CZAS

I jak tam, brzuchy bardzo bołą? Mam nadzieję, że tak - i że już wam dywan wyłysiał od tarzania się po podłodze. :) Cóż, pozostaje teraz tylko patrzeć z nadzieją na kolejną pięć lat - niech Duet trwa, czyli: show must go on!





Nowość!



Nowa taryfa malejąca SMS

SMS
35 gr

Pełne ręce SMS-owania dzięki malejącej taryfie SMS.

Teraz im więcej SMS-ów wysyłasz,
tym mniej płacisz za następne
– cena spada nawet do 35 groszy za SMS.

Nie przegap też gier i konkursów,
do których możesz się włączyć przez SMS. OK?

Cena netto.
Infolinia: 0 801 202 602 (Koszt całkowity połączenia 0,29 zł + VAT)
www.era.pl



tak tak